JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 36 • 12 JUILLET 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

TOUS LES TESTS de la semaine

SEGA
BOMBER RAID
RAMPAGE

TRUCS - POKES
ASTUCES
Le plein de Super...

POPULOUS
Les Codes... suite

MEURTRES A VENISE
La Soluce

VIGILANTE
NOTRE COUP DE COEUR



EDITO

VIVE LA RESOLUTION!

...et pour fêter ça, hop: une sans-culotte! Ah ben, hein! Ça s'imposait. C'est vrai, ça! Presque toutes nos chères bécanes peuvent maintenant afficher des images de 200 points de haut, grâce auxquels les jeux micro sont aujourd'hui un vrai régal... Alors nous, à JOYSTICK Hebdo, on a décidé de fêter ça dignement: le bicentenaire de la résolution, c'est pas n'importe quoi!
Et à propos du serveur (36.15 JOYSTICK), n'oubliez pas que vous pouvez nous écrire, si vous avez des choses à nous dire. Compliments, suggestions, injures, menaces diverses... Il y a la bal («bal» = «Boîte Aux Lettres», pour les p'tits nouveaux) JOYSTICK, ça c'est le JOY's TEAM au complet. Mais il y a aussi la bal BELLAMY, ça c'est bibi. Si vous avez des remarques à formuler, des protestations indignées à émettre comme quoi les pin-ups d'édito sont encore trop vêtues (à propos, le concours MISS JOYSTICK marche très bien; continuez, j'attends vos bulletins de vote!), ou encore des suggestions pour les prochaines bellaminettes, n'hésitez pas. Il y a aussi, pour les fans du ST, la bal MICHEL: c'est là que vous pouvez écrire à Michel DESANGLES, qui commet chaque semaine la Baie du même nom. Et il y en a encore, comme les bals DANBISS et DANBOSS (vous savez, ceux qui font les fiches-cuisine de votre hebdo favori) et plein d'autres, mais je leur laisse l'initiative de vous donner le nom de leur bal dans leur rubrique respective.

-Aah! Belle Marianne, vous me faites perdre la tête!... Ça vous dirait, un petit serrement du jeu de pommes?
-Eh, attends! J'ai pas pris ma Pastille!
-Ah!.. Ça ira, ça ira!...

JOYSTICK Hebdo, c'est chaque semaine la Révolutiô!...



Bruno

SOMMAIRE

N° 36
du 12 JUILLET 1989
Photo de couverture : VIGILANTE

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par BUSINESS Edition, SARL au capital de 50 000 F en cours de constitution
REDACTION : 53, Avenue Gambetta - 92400 COURBEVOIE
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD
• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

ZO

Nous sommes en 1994 à NEW YORK, et dans un décor urbain de quasi-fin du monde, ce sont des hordes de SKINHEADS baveux et tatoués qui font la loi... Ni la police ni même l'armée n'osent plus s'aventurer dans les rues que vous allez devoir parcourir, c'est vous dire si l'ambiance est sympa!



sur AMIGA

MADONNA a été enlevée! Carrément! Ben ouais, celle qui jette sa p'tite culotte dans la foule... C'est votre petite amie (il vous aura fallu attendre 1994, quand même!), et donc ça vous plait pas trop qu'elle soit tombée entre les pattes velues de ces skins sanguinaires et mal rasés (ce qui pour un skin est une honte totale, je me permets de le faire remarquer. Comme quoi c'est vraiment une sale époque et tout fout le camp...). Seulement ces gens là n'entendent rien à la diplomatie et il n'est pas tout à fait évident que vous arriviez à récupérer votre dulcinée si vous essayez de les ramener à une certaine humilité en leur expliquant le rôle de l'homme dans l'univers, comme quoi Dieu est en chacun de nous, aimons-nous les uns les autres et laissons vivre toute créature car chaque être vivant est une partie du Grand Tout Cosmique, et même les escargots, qui pourtant n'ont pas un physique avantageux... Quoique, finalement, en y réfléchissant bien, c'est vrai que les escargots c'est vraiment dégueulasse, on devrait tous les anéantir! Mais ça n'est pas du tout le but du jeu, et je m'égare un petit peu trop. Le problème, donc, disais-je, c'est que les skinheads du jeu n'ont pas plus de pitié à votre égard que vous pourriez en avoir à l'égard des escargots, et ne vont pas hésiter à vous cogner sans retenue. Car il faut bien le dire (c'est le but de l'article et sa raison d'être -il a au moins ainsi une raison de vivre, cet article, ce dont les escargots sont totalement dépourvus!-), VIGILANTE est un jeu de combat. Le décor, ce sont les rues de NEW YORK, et elles scrollent horizontalement au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. C'est d'ailleurs ce que fait une vraie rue dans la réalité quand vous la parcourez dans le sens de la longueur, je ne sais pas si vous avez remarqué... C'est donc un jeu très réaliste! Les méchants arrivent de derrière et de devant, et ils ont vraiment l'air méchant: mines patibulaires (mais presque!!), fronts bas, gros bras poilus, blousons de cuir, barres de fer, barres de bois, barres à mine, coups de barre, milk-barres, barres bues, et je ne parle pas des nunshakos, couteaux et revolvers, qui ne gâtent rien, à part peut-être vos dents. Comme le sucre, quoi (ou les escargots à l'ail). Vous bougez au joystick, et vous pouvez donner (que dis-



VIGIL



je donner? Distribuer! Ne lésinons pas...), devant ou derrière vous, des coups de pieds, de poings, en bas, dans la g... dans la figure, ou bondir en l'air pour donner un coup de pied dans la mâchoire de votre adversaire (ça doit avoir un nom japonais, vu que c'est un coup qu'a raté), ce qui doit faire très mal. Et de fait, les vilains qui prennent des coups (ou vous-même quand ça vous arrive) poussent des râles peu engageants. Vous pouvez parfois ramasser une arme qui traîne par là, comme un nunshako (ça fait très mal!), c'est pratique. Le niveau d'énergie de votre adversaire et le vôtre sont affichés. Quand un méchant a réussi à s'approcher de vous ou de se coller à vous, il vous bourre de coups de poing et votre niveau d'énergie baisse à toute vitesse. Il est donc important de toujours les tenir à distance avec des coups de pied suffisamment

sur CPC



sur AMIGA



intimidants. A la fin de chaque niveau, un skin monstrueux, grand deux fois comme les autres, vous attend pour que vous le démolissiez, mais il est beaucoup plus coriace que les autres. C'est tout au bout du trottoir que vous pouvez voir la camionnette qui emporte votre bien-aimée, laquelle vous échappe de justesse, et ça risque bien d'être comme ça à chaque niveau! Après vous abordez un terrain vague dont l'inhospitalité devient très vite tout sauf vague, et ça continue...

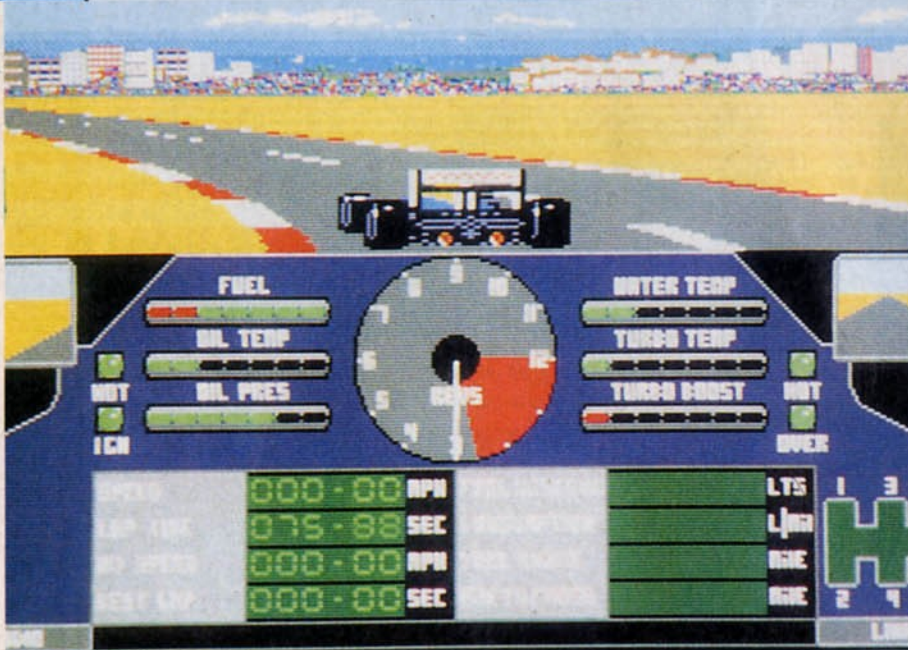
La maniabilité de votre combattant est tout à fait correcte, et les coups permis sont raisonnablement nombreux. Les effets sonnores ne sont pas très fouillés, mais la musique sur AMIGA est très chouette, et sur cette même machine le graphisme est irréprochable. Les sprites sont beaux, rapidement et bien animés, et les décors très travaillés. Sur CPC, en revanche, le graphisme en mode 0 est un peu décevant; on aurait préféré moins de couleurs criardes et plus de résolution, car on a parfois un peu de mal, lors des combats rapprochés, à distinguer le héros de ses agresseurs. Ce qui est assez surprenant si on s'est laissé prendre par le dos de la jaquette qui montre des photos de la version arcade! Le son sur CPC est aussi assez cracra. Ca reste un très bon jeu de combat, en tout cas sur 16 bits, tout à fait dans l'esprit d'un vrai jeu d'action, et on ne risque pas de s'y ennuyer. C'est même un excellent exercice de musculation, car le bouton de tir n'a pas le temps de refroidir! Bref, US GOLD a bien fait de nous l'éditer. Ne vivez plus comme un escargot, sortez de votre coquille, avec VIGILANTE!...

sur AMIGA



Ed. US GOLD
disponible : AMIGA CPC
Testé sur AMIGA - CPC
BRUNO

MASTER COLLECTION



NIGEL MANSELL'S

Avez-vous déjà essayé de calculer la différence de prix entre une compilation et le prix d'achat de chacun des logiciels achetés séparément? Essayez et je suis sûr que vous attendrez avec impatience la sortie de nouvelles compilations. MASTER COLLECTION contient les quatre jeux suivants: MARBLE MADNESS, HOT SHOT, NIGEL MANSELL'S et FOOTBALL MANAGER 2. Etant donné que vous avez surement déjà lu des tas d'articles sur ces jeux déjà anciens, je me contenterai de vous en dire le strict nécessaire. Dans MARBLE MADNESS, vous dirigez une boule sujette à l'inertie qui doit parcourir en un certain laps de temps un parcours accidenté, avec des obstacles utiles et destructeurs tels que les entonnoirs, les vagues, les boules ennemies, des passerelles étroites qui surplombent des ravins sans fond, et j'en passe. HOT SHOT est un mélange de casse-brique et de «flippers» où vous dirigez un humanoïde doté d'un fusil aimanté servant à contrôler une balle explosive de 4 pixels. La possibilité de jouer à deux est intéressante. NIGEL MANSELL'S est une course de voiture assez bien faite dans laquelle vous voyez votre voiture de derrière. NIGEL MANSELL'S est le sosie de RVF HONDA avec des voitures au lieu de motos. Quant à FOOTBALL MANAGER 2, c'est un jeu de football sympa mais sans plus. Somme toute, cette compilation n'est pas fantastique mais distrayante. A vous de voir!!! Mais c'est pas cher!

Ed. UBI SOFT
disp. : ST
Testé sur ST
OLIVIER

THE STORY SO FAR

Les aventures surnaturelles, ça vous tente? Ou bien être au volant d'un buggy lancé à fond la caisse sur une route accidentée? Peut-être que vous préférez prendre les armes, ou bien détruire une flottille? Si l'une de ces épreuves vous tente, lisez très attentivement ce qui va suivre...

Amateurs de sensations fortes, vous aimerez sûrement cette compil, THE STORY SO FAR, qui réunit dans un seul et même pack 4 musts: BEYOND THE ICE PALACE, BUGGY BOY, IKARI WARRIOR, et BATTLESHIPS.

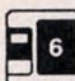
BEYOND THE ICE PALACE: vous avez trouvé une flèche, jusque là rien d'anormal, mais quand on sait qu'à cause de ça vous devez rétablir l'équilibre entre le bien et le mal ça se corse. Y arriverez-vous??? C'est un joli jeu à scrolling horizontal qui m'a beaucoup plu pour son grand nombre de sprites ennemis et pour sa grande jouabilité. BUGGY BOY : au volant d'un superbe buggy vous arpenterez les routes encombrées de multiples obstacles. Etes-vous un bon conducteur??? Vous le saurez après avoir joué à buggy boy.

IKARI WARRIOR: c'est une révolte? Non, c'est une révolution!

Vous devrez faire face à des rebelles sans merci. En serez-vous capable? Ce jeu à scrolling vertical m'as beaucoup plu par ses multiples faces de jeu et ses nombreuses et diverses possibilités. BATTLESHIPS: si vous êtes un inconditionnel de la bataille navale, vous aimerez beaucoup ce soft.

THE STORY SO FAR est une excellente compil qui m'a laissé une très bonne impression.

Ed. ELITE
disp. : ST
Testé sur ST
RAPHAEL





SILKWORM

- Appel aux unités d'intervention, attaque aérienne... je répète...
La sirène d'alerte générale vient tout juste de nous surprendre, que déjà, la radio s'active.
- Hélico Alpha à Jeep One...Hélico Alpha à Jeep One... comment me recevez-vous? parlez!
- Jeep One à Hélico Alpha, je vous reçois 5 sur 5. Ready pour l'opération... Over!



SILKWORM sur C64 est annonçé pour très bientôt

Le pilote de l'hélico décolle, son joystick bien en main, tandis qu'à bord de la jeep on contrôle une dernière fois les touches du clavier. On aurait pu choisir l'un des engins seulement, mais pour une opération aussi dangereuse, un hélico accompagné d'une jeep ne paraissent pas de trop, non vraiment pas!!!

Le scrolling latéral démarre à peine, que déjà les premiers hélicoptères ennemis apparaissent à droite de l'écran, des hélicoptères d'une agressivité redoudable, et les vagues succèdent aux vagues dans un ballet mortel. Nos mitrailleurs assurent et ces affreux adversaires éclatent de partout dans de superbes gerbes de feu. C'est la joie à bord de l'hélico Alpha, tellement crispé qu'il vient d'arracher le joystick:

- Encore un! tiens prends ça!..claaaSSHH!... boouuUM!! Et encore un autre...

Et la jeep dans tout celà? mais oui la jeep One est bien là, elle peut même voler un peu pour les passages difficiles, avec son canon orientable elle aide au maximum dans le ciel tout en détruisant les constructions au sol. Je peux t'assurer que les tirs croisés des deux engins font un véritable carnage. Des flammes, de la fumée, des missiles à tête chercheuse, les tirs de roquettes...

- Tu connais l'enfer mec? t'es en plein dedans... j'te le confirme!!!

Trois engins bizarres viennent d'arriver, il s'agit d'un super hélico ennemi, un appareil révolutionnaire (mais pas bi-centaire!!) formé des trois éléments qui s'assemblent. Unique solution pour le détruire: tirer dedans comme des malades, tout en évitant ses projectiles dévastateurs.

- Hélico Alpha, recherchez au maximum les boucliers!!!

Plongeon vers les installations au sol qui, touchées, génèrent un nuage bouclier. Alpha reste invulnérable pendant quelques temps. Nos tirs frappent de plein fouet ce terrible appareil ennemi, qui finit par disparaitre dans un ouragan de flammes.

- Ouais!!! on a gagné, bravo les mecs vous êtes vraiment les meilleurs!!!

On croyait le combat terminé quand....

- Commandant, commandant!!! droit devant un... un... engin énorme!!!

Un hélico complètement dingue, dix fois plus gros que notre Alpha,un vrai monstre, et qui tire des missiles j'te raconte pas la taille. Fire bloqué, on lui largue en pleine gueule tout notre stock de projectiles, et encore, et plus...

Une action d'enfer, une animation vraiment à la hauteur, et si tu réussis ta mission tu reviens vraiment de loin.

Ed. VIRGIN GAMES
disp. : CPC ST - AMIGA
Testé sur CPC
FRANÇOIS

sur CPC



BMX Simulator



Si, prochainement, vous avez l'intention de faire l'achat d'un vélo cross ou si vous avez cassé le vôtre et que votre porte-monnaie n'est pas aussi rempli que le Boul'Miche en plein mai 68, gardez votre argent et achetez BMX SIMULATOR car c'est, à mon avis, la meilleure simulation de vélo cross sur micro existant à ce jour.

Après une page de présentation très en accord musicalement et graphiquement avec le jeu, vous vous retrouvez sur un terrain vague bourré de bosses, de trous, de poteaux, et de pleins d'objets aussi gênants que de gros clous sur une autoroute en plein retour de vacances. Mais si on enlevait tous les obstacles, à quoi bon avoir un vélo cross? N'est-ce pas? Bon! Vous enfourchez votre vélo et vous vous lancez à fond sur un parcours bourré de bosses, de trous, etc...(j'ai l'impression d'avoir déjà dit ça quelque part!),avec un maximum de 50 secondes pour faire 3 tours sans quoi vous êtes disqualifié. Si vous parvenez à faire les 3 tours avant que ce laps de temps ne se soit écoulé, vous êtes qualifié pour le parcours suivant. Il y a au total 7 circuits tous aussi beaux les uns que les autres avec un ou deux joueurs. En fait, BMX SIMULATOR est copié sur SUPER SPRINT, mais possède l'avantage d'avoir de plus beaux graphismes avec un super rendu du terrain en relief et les bruitages créent beaucoup mieux l'ambiance. Un très bon point supplémentaire pour ce soft avec ACTION REPLAY pour revoir la course qui vient de se dérouler et en plus on peut même choisir SLOW (au ralenti).



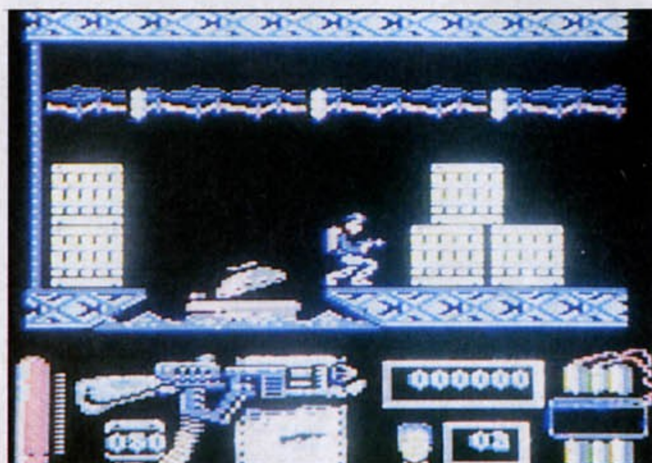
Après une année bien remplie (je l'espère pour vous en tout cas!?) au collège ou au lycée, voilà un excellent moyen pour vous muscler un peu les guibolles les mecs, sur la plage ça fera plus sérieux.
C'est quand même génial le BMX!!!!

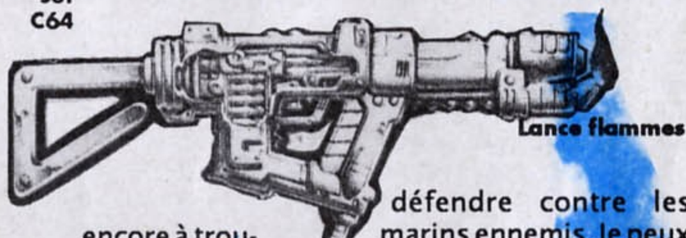
Ed. CODE MASTERS
disp. : ST
Testé sur ST
OLIVIER

NAVY MOVES

C ***commodoristes et Amstradistes, réjouissez-vous car le fameux NAVY MOVES est, pour une fois, mieux conçu sur ce 8 bits que sur les deux 16 bits dominants actuellement.***

Il se compose de deux parties, la première se divisant elle même en trois parties dans lesquelles vous devrez bien entendu accomplir trois actions différentes. (attends je te suis mal!!!) La première aura pour but de localiser la zone adéquate pour plonger. Afin d' accomplir cette tâche, vous vous déplacez sur un bateau pneumatique qui peut, ou plutôt qui doit sur commande de votre joystick accomplir des bonds assez impressionnants afin d'éviter les mines semées ici et là sur les flots agités (ce qui ne sera pas de tout repos).Ensuite, après avoir pénétré dans les fonds marins, vous devez localiser l'entrée de la base ennemie, en faisant attention aux requins-tigres particulièrement agressifs et voraces. Dans la troisième épreuve de la première partie (complexe isn't it) vous pénétrez à l'intérieur du sous marin atomique que vous devez détruire car telle est votre mission. Là, le danger est concrétisé par un nombre impressionnant de céphalopodes géants ne vous voulant que du mal. La deuxième partie se joue comme vous l'avez tous deviné, à l'intérieur du sous marin atomique que vous êtes sensé détruire ce qui est là plus une histoire de réflexion que d'adresse car il s'agit de placer une bombe à la base du réacteur (qui reste encore à trouver). Dans cette étape vous rentrerez dans la peau d'un petit personnage affreusement mal dessiné sur ST et AMIGA mais pas si mal fait sur 8 bits. Vous disposez alors d'une mitraillette à répétition et d'un lance flammes pour vous défendre contre les marins ennemis. Je peux également noter un autre point pour justifier mes premières lignes (sur la déception): l'animation est saccadée sur trois standards alors qu'elle est fluide et rapide sur C64. Un petit détail (mais qui a son importance) m'a aussi beaucoup choqué: ce sont les vagues représentant une mer houleuse qui ne sont qu'une suite de sprites identiques donnant un effet lassant à l'épreuve. NAVY MOVES est un jeu à mon avis pas mal sur 8 bits mais, très mal adapté sur 16 bits malgré son grand espace jouable.


sur C64


Lance flammes


sur AMIGA

Ed. DINAMIC
disp. : ST - AMIGA CPC - C64
Testé sur ST AMIGA CPC - C64
DAVID

BOMBER RAID



Puisque le salon de l'aéronautique du Bourget est enfin terminé, je peux maintenant vous révéler une anecdote bizarre: au moment même où le fameux Mig 29, fleuron de l'aviation soviétique, s'écrasait au sol, victime d'on ne sait quel incident, j'étais en train de tester Bomber Raid, pilotant mon bombardier typiquement américain en plein milieu d'une nuée d'avions ennemis. La puissance de mes tirs aurait-elle pu faire de tels dégats? Un sous-programme existerait-il? En tout cas, j'ai rangé la cartouche et par la suite plus aucun «accident» ne fut à déplorer... Bomber Raid, s'il ne renouvelle pas fondamentalement les concepts de ce type de jeu, possède quand même une extrême jouabilité, comme on dit à l'US Air Force. Votre bombardier, capable de voler à Mach 6, accrochez-vous au manche à balai, pardon à votre joystick pas hebdo, affronte non seulement des avions,mais aussi des sous-marins, des tanks équipés de missiles sol-air, et à chaque fin de tableau, soit un énorme croiseur, soit un énorme tank, soit je sais plus...Entre les vagues ennemies apparaissent parfois des pastilles. C'est pas pour la gorge, c'est pour améliorer sa vitesse quand il y a un S écrit dessus et sa puissance de tir quand c'est un P. Faut quand même en attraper huit de chaque avant de profiter de ces avantages. D'autres, numérotées, permettent de s'adjoindre des partenaires en formation serrée pour tirer tous azimuts. Je répète donc, pour tous ceux qui lisent jamais les débuts des papiers et qui croient comprendre en lisant juste la fin, que la grande qualité de ce jeu est d'abord son extrême jouabilité. Les débutants pourront, grâce à l'option «continue» passer de nombreux niveaux et les champions s'amuseront aussi. De toute façon, les premiers nommés deviendront, un jour ou l'autre, les seconds, c'est la vie.

SEGA®

MANO

RAMPAGE

Plutôt que de retourner au cinéma voir King Kong pour la 312 ème fois, pourquoi ne pas jouer avec Rampage? Etre dans le film, un rêve enfin devenu réalité. Gros succès des salles d'arcade, voici encore un produit typique de la nouvelle politique commerciale de SEGA. Ici, enfin, pas question de sauver qui que ce soit. Bien au contraire, il s'agit de détruire le plus rapidement possible les immeubles des grandes villes américaines et de manger le maximum d'habitants. Un peu comme lorsque vous avez devant vous une boîte de sardines, sauf que c'est pas des sardines et que l'ouvre-boîte, ce sont vos poings monstrueux. A propos de monstres, il y en a de trois sortes, au choix: Georges le gorille géant, Lizzie la dinosaure et Ralph le loup-garou. Si dans la version salle, on pouvait jouer à trois en même temps, on ne peut, sur la console, que jouer seul ou à deux. C'est tout de même un jeu extrêmement convivial, puisqu'à deux, on détruit forcément plus rapidement les immeubles, on mange plus de gens,- attention à ne pas manger les poseurs de bombes,leur digestion est difficile,- mais surtout on peut, en plus, s'en mettre plein la gueule! J'explique; c'est le plus ignoble qui gagne! et qui, tout en faisant sa part de travail sur le terrain, n'hésitera pas à frapper son copain monstre, lui faisant perdre des points et même la vie. On est loin des héros chevaleresques des jeux à l'eau de rose; on casse, on bouffe et on se cogne. La vie quoi! Franchement, ça décoiffe, et généralement, à la fin d'une partie, on est sur d'être fâché avec ses copains, surtout si on a gagné. Mais la victoire n'a pas de prix, même pas celui de l'amitié! Eclairé de mes propos, vous avez compris que même si cela est possible, l'option jeu tout seul n'offre qu'un intérêt limité. A moins que, encore plus ignoble que le plus ignoble des monstres de l'écran, vous en profitiez pour vous entraîner la nuit, seul dans votre chambre. Franchement, vous avez rien de mieux à faire?

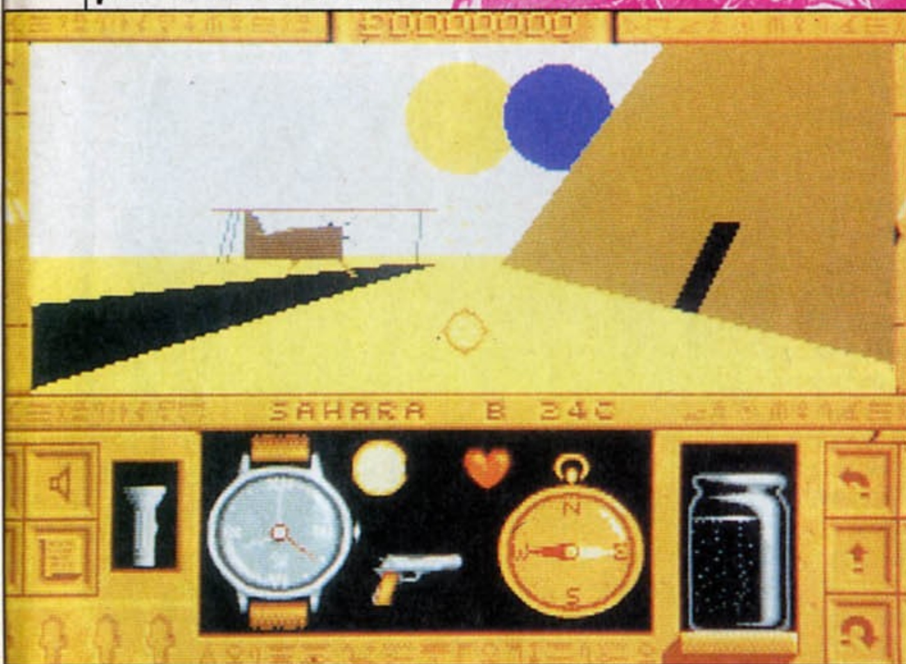


SEGA®

MANO

TOTAL ECLIPSE

Une terrible malédiction, infligée au monde par un astrologue de l'ancienne Egypte, menace de réduire toute vie au néant: lors d'une conjonction astrale, une éclipse totale du soleil (d'où le nom du jeu...), une force terrible va se réveiller au coeur de la Grande Pyramide, et la Lune explosera, projetant une pluie mortelle de météorites sur la Terre.



Ce piège épouvantable a été mis en place pour punir les humains de n'être plus fidèle à RA, le dieu-soleil. C'est un peu expéditif, comme procédé, mais bon, ça produit toujours son petit effet...

Vous voilà donc dans la peau d'un explorateur, ou plus exactement dans ses yeux: tout le jeu est en «caméra subjective», c'est à dire que ce que vous voyez, c'est ce que verrait le héros. En l'occurence, le héros a bien de la chance de voir aussi bien, puisque les graphismes sont en 3D faces cachées, en couleur et tout et tout. C'est de la très belle image calculée, comme on n'en avait vu jusqu'à présent que dans des jeux comme STARGLIDER II, mais c'est sans doute encore à DRILLER que TOTAL ECLIPSE peut être le plus facilement comparé, car il y a là une énigme à résoudre, et un véritable labyrinthe à explorer. Car la fin du monde n'est pas inévitable, Dieu merci! Vous êtes arrivé à proximité de la pyramide à bord d'un biplan, et c'est auprès de cet avion que vous commencez à vivre une aventure qui, étant à la fois archéologique et périlleuse, n'a pas grand-chose à envier à celles que vit INDIANA JONES lui-même... Les déplacements se font à la souris, et vous pouvez ainsi parcourir la pyramide, de salle en salle, et vous dépatouiller des problèmes que posent certains obstacles qui vous bloquent l'accès à une porte, etc... Cette édifice semble bien être un véritable gruyère, et il ne faudra pas hésiter à se munir d'un papier et d'un crayon pour se faire un plan pour ne pas s'y perdre! Certaines salles sont obscures (sans être pour autant des salles de cinéma; dommage car on aurait sans doute vu une version digitalisée de «Mort sur le Nil»...), et il vous faut donc utiliser une lampe de poche. Le cercle de lumière auquel est alors limité votre champ de vision rend un effet très classe. Vous disposez aussi d'un pistolet, d'une réserve d'eau qui s'épuise petit à petit, et d'autre chose qui s'épuise progressivement et qui est encore plus précieuse dans ce jeu: le temps (car il vous est compté, le bougre!). Vous avez deux heures avant l'éclipse totale; passé ce délai, adieu la micro-informatique, adieu les p'tites femmes, les joies de l'existence, le chocolat liégois... Ca sera la fin de tout!... C'est un jeu d'aventure assez palpitant, graphiquement très réussi (il est à noter que, du fait que toutes les images sont calculées, il n'y a vraiment aucune différence entre les versions ST et AMIGA. Seuls les effets sonores sont un peu plus beaux sur AMIGA, mais la différence est minime). La présentation de l'écran où s'affiche la scène vue par le héros, les icônes d'action et les témoins d'énergie est très réussie aussi, puisque tout est figuré dans le style bas-reliefs égyptiens; c'est superbe! L'affichage en 3D est raisonnablement rapide, et le système de déplacement tout à fait correct. Les jeux 3D de ce style devraient se généraliser de plus en plus, en tout cas sur les machines 16 bits, et c'est une bonne chose. J'ose à peine imaginer ce que cela deviendra quand la génération des transputers se popularisera vraiment, ce qui arrivera forcément un jour. Verrons-nous alors des jeux en raytracing fractal temps réel, avec ombres portées et tout le bazar? On peut rêver...

Ed. MICRO STATUS
dlsp. : ST AMIGA
Testé sur ST AMIGA
BRUNO

LEGEND OF DJEL

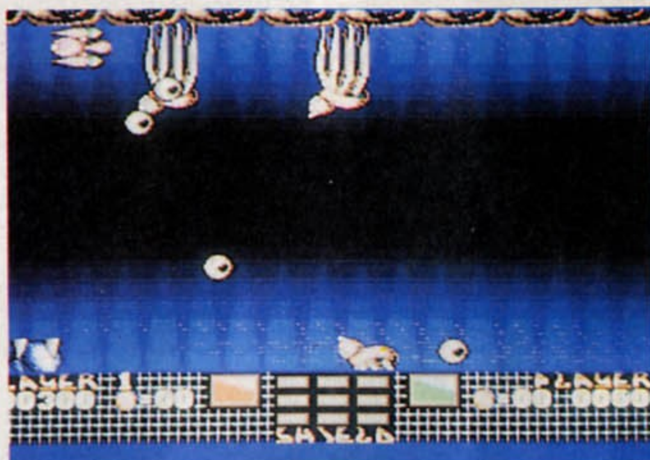


Je passe la porte de mon revendeur préféré et demande à voir la boite du fameux jeu d'aventure LEGEND OF DJEL récemment sorti. Heureusement que les premières choses qui figurent sur la boite sont de superbes graphismes AMIGA, ce qui aurait dû être signalé et des accroches à vous donner envie d'acheter cette réalisation déplorable, car c'en est vraiment une. Après avoir chargé le soft, je constate que les graphismes sont à peine dignes d'un CPC , que la réalisation est minable, et l'intérêt nul. Le but du jeu: résoudre trois problèmes : retrouver la fille d'AZEULISSE maîtresse de je ne sais trop quelle contrée, fabriquer une potion, et trouver de l'or. Durant cette quête affreusement ennuyeuse, vous devrez affronter de nombreux monstres et gâre à vous si vous vous faites tuer, car horreur!!!, au moment où mon stock d'énergie était à zéro, surprise surprise, neuf affreuses bombes s'afficherent sur mon écran (j'espère que ça ne le fait pas sur tous les originaux car ça serait très grave). LEGEND OF DJEL se joue à la souris, representée par une sorte de masque ne ressemblant à rien, et dont l'animation à l'ecran est hyper saccadée...Enfin bref, j'ai peine à constater que TOMAHAWK qui ne nous avait pas habitués à de mauvais softs ait sorti un tel navet..qui ne restera surement pas marqué dans la légende.

Ed. TOMAHAWK
disp. : ST
Testé sur ST
DAVID

PHOBIA

sur AMIGA



Eh oui encore un JDTASH (shoot them up a scrolling horizontal) , le rapport est flagrant, décidément on ne peut y échapper, au moins un par mois mais enfin testons car telle est notre devise qu'il pleuve qu'il vente ou qu'il neige, c'est beau hein. Alors se présente devant moi 3 versions : C64, ST, AMIGA. Commençons par ma machine préférée à savoir l'ATARI. Attendez ça charge, pendant ce temps, je peux vous parler du scénario qui dans un jeu d'arcade a peu d'importance mais enfin ça fait travailler le maquettiste et l'imprimeur, c'est toujours une bonne raison. Lord Phobos maître de la terreur, à emprisonné la fille du président de la galaxie et la garde captive à la surface du soleil (crédible non!), j'aurais pu vous le faire deviner mais non ça aurait été une offense à votre culture, votre mission est effectivement de la délivrer la gentille fille à papa (lassant le métier de héros hein). Pour qu'enfin arrivé sur le soleil vous ne vous fassiez pas littéralement carboniser, vous devrez ramasser sur 9 planètes les 9 morceaux d'une combinaison qui garantira pour vous et votre vaisseau une parfaite protection contre la chaleur solaire. Ha voilà c'est enfin chargé, mais que vois-je, 3 plans d'étoiles originales, dommage que les animations soient aussi saccadées. Mais ce petit détail ne fait pas tout le jeu, et après avoir pressé le bouton fire de mon joystick je constate avec déception ma destruction, effectuée par l'un des nombreux sprites d'ailleurs bien dessinés qui composent l'armée de l'immonde Lord Phobos maître de la terreur, des phobies etc.... Voilà le bilan de la version St: elle est globalement mal faite, difficile à jouer, les vaisseaux sont trop difficiles à diriger, les ennemis trop agressifs, les décors trop chargés. La réunion de tous ces défauts donne un jeu qui dans le même genre n'arrive pas à la cheville de MENACE ou de R-TYPE . Pour ce qui en est de la version C64, incroyable mais vrai, elle est franchement mieux réalisée, plus rapide, plus jouable, moins confuse etc.... Et comme vous l'avez remarqué j'ai gardé la version AMIGA pour la fin car à coté des précédentes, c'est le Pérou. Phobia, est un jeu comme on en a vu des tas et à mon avis qui n'est à acheter sur ST que si l'on a un net surplus de billets dans le porte monnaie.

Ed. IMAGE WORKS
disp. : ST - C64 - AMIGA
Testé sur ST - AMIGA C64
DAVID

INFOS
PAS GENEES

CUI! CUI!

L'OISEAU DE TIZZEINE sera un jeu d'aventure-action à but éducatif édité par ESAT Software. Le contexte sera celui d'un oasis perdu et redécouvert par des chercheurs français, dans lequel se trouvera un arbre sacré où nicheront quantités d'oiseaux étranges mais parfaitement répertoriés. Le but du jeu sera l'étude et l'indentification de ces oiseaux, car comme son titre peut d'ores et déjà le laisser supposer, ce sera un soft sur les piafs, et donc le premier ornithodidacticiel... Pourquoi je dis toujours «sera»? Eh bien parce que pour l'instant on a que trois images Degas en guise de préversion, et que le truc définitif est carrément annoncé pour décembre sur ST, avec peut-être bien une adaptation sur AMIGA pour dans six mois plus tard... C'est pas souvent qu'on vous livre des news aussi en avance, hein?! Ce qui me donne l'occasion d'inventer une nouvelle science: la MADAMIRMATIQUE. A ne pas confondre avec la LBCAO (Lecture de Boule de Cristal Assistée par Ordinateur); la MADAMIRMATIQUE n'est pas une méthode de prospective logicielle, mais bien de divinaiion sur les choses de l'informatique, domaine éminnemment imprévisible et aléatoire. Pendant que j'y suis je vais carrément vous annoncer que l'Oiseau de Tizzeine obtiendra en 1992 le grand prix du festival intergalactique du logiciel ornithologique de la ville de Bures les Sylvettes, avec le soutien du Ministère des P'tits Zoizeaux et sous le contrôle de maître Corbô, huissier.

RAMROD



Les éditions GREMLIN sont en train de nous préparer un soft qui s'annonce comme une petite merveille! Ca s'appelle RAMROD, et nous n'avons encore rien vu de plus beau depuis ARCHIPELAGOS ou le génialissime POPULOUS. RAMROD est un jeu d'aventure/action sur 3 niveaux: AZ-TEC, un monde dans le style Aztèque, justement, LO-TEC, dans le style de l'Angleterre victorienne, et enfin HI-TEC, un univers hyper-technologique et robotique. Vous y manipulez RAMROD, un personnage qui est dans ces mondes un peu comme un rat de laboratoire dans un labyrinthe, et le but du jeu est de l'occuper, de faire en sorte qu'il ne s'y ennnuie pas... Pour cela il faut parcourir ces mondes, et c'est durant cette exploration que l'on découvre la fantastique idée de RAMROD: dans chaque niveau/univers, on peut trouver différents jeux. Des jeux d'action ou de réflexion, qui apparaissent dans ces décors tellement beaux que c'est à s'en cogner la tête contre les murs: il y a des multitudes de sprites qui se baladent partout, dans des décors adaptés au style de l'univers dans lequel on se trouve. Ces décors sont en perspective diagonale, avec plein de niveaux différents, et une utilisation de la couleur et des astuces graphiques qui rendent une sensation de volume parfaite. Nous n'avons pu voir qu'un début d'animation, sur les trois niveaux, mais sans interaction, mais cela suffit



à donner vraiment envie de voir ce jeu dès qu'il sera un peu plus avancé. Dès que nous avons du neuf nous vous ferons bien sûr un beau grôs article là-dessus. Si le concept du jeu est aussi bien exploité que les graphismes sont beaux, ça devrait en tout cas être un sommet du genre, que ce soit pour l'originalité comme pour la qualité de la réalisation en général (et ce qui fait les vrais chefs-d'oeuvre, c'est la réunion de ces deux réussites!). Nous vivons en tout cas dans cet espoir...

LE RETOUR DU FILS DE LA VENGEANCE DU PSIKOPAT

CARALI, vous connaissez? Heu... Hebdogiciel? Aah! Voilà! J'savais bien!... Eh bien CARALI avait eu, heu... il y a un certain temps, l'idée géniale de publier une revue, LE PETIT PSIKOPAT ILLUSTRÉ, hélas disparue depuis, mais que les plus grands spécialistes (c'est à dire Michel DESANGLES et Bruno BELLAMY) s'accordent à reconnaître comme la meilleure revue de B.D. du monde, de l'histoire, de la galaxie, du quartier. Or CARALI a eu dans sa vie (quelle existence fertile!) une deuxième idée géniale: il a décidé de ressortir le PSIKOPAT! Celui-ci s'appelle désormais PSIKOPAT



BANDES DESSINÉES!, il est bimestriel (ç'.à.d. qu'il sort tous les 2 mois, et non tous les 15 jours!), et toujours aussi génial. Simplement, comme il a un petit peu changé de nom, c'est un numéro 1. Précipitez-vous chez votre marchand de journaux, il doit bien en rester un. Et si vous n'en trouvez pas, c'est que votre marchand de jorunaux c'est pas un bon et donc abattez-le comme un chien. Si vous ne trouvez pas le PSIKOPAT, au moins trouverez-vous la paix de l'âme en vous débarrassant d'une mauvaise habitude. ZLIKA. Je ferai remarquer à CARALI que j'ai mis 3 fois le mot "génial" dans cet article et que ça vaut bien un album dédicacé.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE

Comme ça se vend drôlement bien en ce moment, Indiana Jones, notre aventurier préféré, décide de se faire sa petite guerre de religion contre les nazis.



Action sur AMIGA



Vous connaissez le Graal? C'est la coupe dans laquelle Jésus Christ a bu lors de la cène, et qui a servi à recueillir son sang lors de la crucifixion. Cette coupe a été précieusement gardée par les chevaliers de la table ronde, empruntée un moment par Monty Python, puis perdue, et on en retrouve la trace quelques siècles plus tard, en 1938. Qui cherche ce Graal? Les nazis. Quand? En 1938, je viens de le dire. Comment? En kidnappant le père d'Indiana Jones (qui justement, voyez comme la vie est bien faite, sait où il se trouve, enfin disons qu'il en a une assez bonne idée). Pourquoi? Parce que le Graal donne la vie éternelle.

Et donc, Indy doit le trouver avant les nazis, on s'en doute, et retrouver son père qui est cardiaque (enfin, dans le scénario, parce que moi à sa place, même en pleine santé, je serais mort depuis longtemps). Et va-t-il le retrouver? Ah ah! Je ne vous le dirai pas, pour entretenir le suspense (enfin, c'est beaucoup dire, est-ce que vous iriez voir un film dans lequel Indiana Jones n'arrive pas à retrouver le Graal? Non? Eh bien faites les conclusions qui s'imposent).

Et brutalement, on revient à l'informatique. Lucasfilm, qui a produit le film, a produit également un jeu sur le même thème. Extrait d'une réunion chez Lucasfilm Games:

"Bon, alors, on fait quoi?

- On a qu'à faire comme le dernier.

- Quoi, tu veux dire faire un jeu mi-arcade mi-aventure?

- Oui, Ernest, c'est bien ce que je veux dire.

- Mais enfin, tu... Je... Mais...

- Calme-toi, Ernest. Tu vas encore avoir une attaque.

- Mais... Je...

(Ernest meurt d'une crise cardiaque. On l'embarque)

- Alors? Tout le monde est d'accord, maintenant que ce brave Ernest n'est plus là?

(pas de réponse)

- Bon, alors on fait comme on a dit.

Ils font comme ils ont dit, et quelques temps plus tard, le jeu est prêt. Ils sont en train de le tester, lorsqu'Indiana Jones arrive dans la salle de test. Il donne des coups de fouet à tout le monde et dit:

- Ca va pas? Mélanger de la

bonne action avec de l'aventure? Ca va pas?
Et pour ponctuer son discours, il assène quelques coups de fouet supplémentaires alentour.
- Vous allez me refaire ça tout de suite, les mecs, hein, ça va pas du tout (schlac)! Je veux deux jeux! Indiana Jones est un grand fan de l'allitération, et, content de lui, il donne des coups de fouet (il a beau être prof, il n'en est pas moins homme).
- Si les deux jeux ne sont pas prêts en juillet, je vous préviens, je fouette tout le monde!
Et il cingle quelques coups de fouet deci-delà, histoire de faire le mariole.
Et donc, fouettés par l'urgence, les programmeurs d'US Gold se remettent au boulot (ah oui, au fait, c'est US Gold qui programme en association avec Lucasfilm. "En association avec", ça veut dire qu'Indiana Jones est aimablement prêté par Lucasfilm pour fouetter les mecs d'US Gold pour qu'ils se dépêchent un peu).
Du coup, le jeu d'action sort en juillet sur toutes les bécanes, avec des sons digitalisés, des graphismes haute résolution et trois niveaux de difficulté pour deux tableaux.
Le jeu d'aventure, lui, ne sortira qu'en septembre, et sur ST - Amiga - PC seulement. Les photos qui parsèment cette page sont extraites des jeux d'aventure et d'action. Moi j'ai hâte de pouvoir tester le jeu. La semaine prochaine, un rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte : Indiana Jones en pleine action dans le dernier produit de LUCASFILM développé en collaboration avec US GOLD.

Michel DESANGLES



Aventure sur AMIGA





Action sur AMIGA

INFOS
PAS GENEES

MICRO AVENUE

Un magasin vient d'ouvrir! Bon, vu comme ça, c'est pas très original, c'est vrai. Et on ne va pas vous faire une news à chaque fois qu'un magazin de micro ouvrira ses portes, mais là c'est un petit peu spécial. Ca se passe dans le centre HI-TECH, qui se trouve au 58 de l'avenue de la Grande Armée, et qui est l'endroit de Paris où l'on trouve les nouveautés les plus récentes en matière de technologie de pointe, électronique, et tout le bazar... Un magasin vient donc de s'ouvrir là-dedans, qui s'appelle MICRO-AVENUE, et si on vous en parle c'est que cette boutique fonctionne sur un concept un peu spécial, qui est celui du libre-service: vous vous servez, vous testez, vous ne vous contentez pas de demander au vendeur: je voudrais le soft qui est dans la vitrine, là, s'il vous plait. Oui, celui-là, qui est sous blister et qu'on ne peut absolument pas voir sans l'acheter! Là, non: vous pouvez voir sans forcément acheter, et donc vous pouvez vous faire une idée du soft avant de claquer tout votre argent de poche du mois. En plus, les vendeurs qui sont là sont vraiment supposés répondre à vos questions et tout et tout... Un point important, en tout cas, c'est que ça sera uniquement un magasin de softs (du jeu, un peu de pro): pas de micro, d'imprimantes, ou de matos comme ça... Le hardware, de toutes façons, c'est juste à côté: il y a plein de magasins spécialisés là-dedans tout autour. MICRO-AVENUE se veut donc un magasin plus cool pour l'achat des softs, et aussi plus apte à présenter les toutes dernières nouveautés. Tout ça, en tout cas, c'est sa vocation. Quant à savoir si ça va vraiment marcher comme ça, on ne sait pas, faudra voir à l'usage. Une chose intéressante, quoi qu'il advienne, c'est que ce coin de Paris est en train de devenir le centre géographique du commerce de la micro, et que si ça bouge dans la micro, c'est vers MICRO-AVENUE qu'on devrait sentir les remous...

ELECTRONIC ARTS



Un monde révolutionnaire pour POPULOUS...

...nous annonce un certain nombre de nouveautés qui n'en sont pas tout à fait, puisque ce sont des adaptations (vous les retrouverez donc un de ces jours dans les ONE AGAIN): FERRARI FORMULA ONE, qui est évidemment un jeu de course de formule 1, déjà sorti sur AMIGA, va sortir sur ST début Août. KINGS OF THE BEACH, une simulation de voleyball, va sortir sur C64 en Septembre. Ils nous préparent aussi du jeu d'aventure, THE HOUND OF SHADOW (dans l'esprit lovecraftien de L'APPEL DE CTHULU), sur ST et AMIGA, début Septembre. Mais la news la plus fantastique est de taille colossale: POPULOUS DATA DISK!!! Vous vous souvenez de POPULOUS? Vous avez intérêt, parce que c'est le jeu du siècle... Eh bien ELECTRONIC ARTS, qui a déjà l'immenssissime mérite d'avoir édité POPULOUS, nous sort courant août une disquette avec cinq mondes tout neufs dessus: REVOLUTION FRANCAISE, avec des p'tits chateaux d'époque bien de chez nous, et des bistrots de la terrasse desquels vos fidèles pourront admirer des guillotines, SILLY LAND, avec des sprites géants pour les personnages, BLOCK LAND, un monde fait de blocs, WILD WEST, avec les cow-boys et les indiens, et enfin SAMURAI LAND, qui va vous permettre de jouer à Dieu dans le Japon médiéval... Quel pied, nom de MOI!!!

ON VA A L'HOTEL?

L'hôtel Sofitel-La Défense est équipé depuis plus d'un an d'un Atari qui fait défiler une animation de trois minutes en boucle dans toutes les chambres de l'hôtel. Ca tourne 24 heures sur 24 (sur ATARI ST!), ça propose le menu, les numéros de téléphone du pressing, du room-service, du bar, etc. Très chicos.

PENSE-BETES...

Les éditions PSI ont sorti une série de bouquins (il y en a quatre pour l'instant), qui sont des aides-mémoire pour les utilisateurs du ST et des logiciels les plus courant qui tournent sur cette machine. Ce sont des formats verticaux, peu épais, dont le but est d'être rapidement accessibles, si on a besoin de retrouver la syntaxe d'une instruction, ou la façon de procéder pour telle manoeuvre dans un utilitaire. Il aurait peut-être mieux valu les faire carrément dans un format de poche, ça aurait été plus pratique pour des livres que l'on est sensé pouvoir avoir sous la main un peu n'importe quand, mais bon, tant pis. Pour l'instant il y a GFA BASIC 2 et 3, LE REDACTEUR, ST BASIC et même ATARI ST tout court... Ca fait entre 48 et 64 pages et ça coûte 49F. Difficile de dire si c'est vraiment utile, en tout cas ça existe, comme ça vous êtes au courant, quoi.

LES PREVIEWS

DARK FUSION



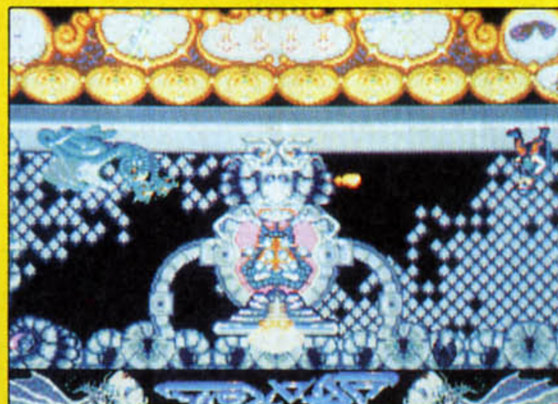
Une grave crise politique secoue la planète BOOMKSHTRAGFSPTLGRMPTUI: les membres du gouvernement National Populaire ont découvert que, suite aux multiples nationalisations, la production de viande pour hamburgers a tellement ralenti qu'il ne va plus être possible de répondre à la demande sans cesse croissante, HOOMTSHRAKZBGLUIO, le Délégué Suprême du Ministère des Cornichons et des Petits Pains de l'ancien gouvernement, réclame la démission du président! Le drame, c'est que la seule viande de la galaxie qui soit compatible avec la recette des hamburgers BOOMKSHTRAGFSPTLGRMPTUENS, c'est la viande humaine! Pour s'en tirer, le gouvernement est donc contraint d'envahir la Terre pour changer tous les humains en viande à fast-food... C'est à vous qu'incombera la tâche de sauver le monde, armé de votre laser à double injection chromatique polycarburée, et de convaincre les extra-terrestres de devenir végétariens. Vous devrez tirer sur tout ce qui bouge et qui tente évidemment de vous flinguer. Les sprites sont très colorés, mais ça n'est pas pour autant très très beau. Quant au scénario, en fait, ça n'est absolument pas celui que j'ai décrit plus haut, j'ai raconté n'importe quoi, mais comme ça n'est jamais qu'un prétexte, ça ne change pas grand-chose. Bon, mettons que c'est un nouveau JDTASH qui va sortir, quoi... Donc, on attend de voir. Et puis d'ici là, BOMMKSHTRAGFSPTLGRMPTUI aura peut-être formé un nouveau gouvernement, auquel cas ce jeu n'aura plus de raisons d'être...

GREMLIN sur ST

ASTAROTH

Ce jeu d'aventure/arcade au look fantastique/sorcellerie va bientôt sortir, vous y combattrez le démon ASTAROTH, dont le nom fait penser aux entités maléfiques des mythologies assyro-babiloniennes rencontrées dans les bouquins de H.P. LOVECRAFT, genre CTHULU, YOG-SOTHOTH et toute la clique... L'esthétique du jeu est intégralement pompée sur les oeuvres de Hans-Rudy GIGER, peintre suisse génial, toujours copié, jamais égalé... C'est très beau, bien animé, agréablement compliqué. Un bon jeu, mais il faut encore attendre une version définitive pour faire un vrai test, ce qui ne saurait tarder puisque la sortie de ce jeu est imminente.

HEWSON sur ST



H.A.T.E

Déjà testé sur CPC et C64 dans JOYSTICK Hebdo N°31, ce jeu qui ressemble comme deux gouttes de limonade au génial ZAXXON qui berça notre enfance est enfin sorti sur ST! Graphiquement c'est pas mal fait, mais la lenteur de l'animation est telle que l'on ne sent pas vraiment une différence notable avec les versions 8 bits, ce qui est tout de même un petit peu inquiétant. L'esthétique avantageuse de ce jeu est surtout due, au principe de la fausse perspective à 45°, qui permet avec une bonne utilisation des couleurs un effet de relief saisissant. L'ombre du vaisseau, projetée sur le sol, fait aussi beaucoup pour la sensation de profondeur. Bref, c'est un jeu qui profite d'idées géniales qui ont fait le succès de ses ancêtres, mais qui aurait quand même gagné, me semble-t-il, à être programmé en utilisant mieux les capacités d'une machine comme le ST, lequel permet certainement des animations plus balèzes que ça. C'est donc jouable et beau, mais moins prenant que les versions CPC ou C64. On attend la version AMIGA; ça bougera peut-être plus vite...

GREMLIN sur ST



ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

AIRBORNE RANGER

(MICROPROSE)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 28

Sur AMIGA, AIRBORNE RANGER est bien sûr pourvu d'une meilleur musique de présentation que sur ST, mais il n'y a toujours pas de bons sons durant le jeu lui-même. Il y a plus de couleurs dans les graphismes de pure et simple décoration, mais les sprites sont toujours aussi riquiquis et aussi mal animés. Et de façon générale, bien que complexe et sophistiqué, le jeu proprement dit est toujours aussi peu passionnant, et l'utilisation du joystick en lieu et place de la souris pour les sélections, qui était une très mauvaise idée, a été conservée, ce qui n'arrange rien.

KULT

(EXXOS)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 29

Vous, RAVEN, jeune héros, devenez maintenant un DIVO et retrouvez votre petite amie mais, cette fois ci, sur cette formidable machine qu'est l'AMIGA. Cela va-t-il être plus dur, telle est à présent la question que l'on pourrait se poser... eh bien NON !!! KULT AMIGA = KULT ST! Rassurez-vous, ce n'est pas une équation mais une vérité. Les deux versions sont en effet identiques (à part les sons évidemment meilleurs sur AMIGA), ce qui veut dire que le jeu ne perd rien de sa splendeur, de son intérêt et de sa jouabilité. Et de ce fait, il ne me reste plus qu'à vous rappeler brièvement le scénario. Il vous faudra donc résoudre les énigmes qui se présenteront à vous, et gagner 5 crânes qui, s'ils sont collectés en moins d'une heure, vous attribueront le titre de DIVO vous permettantr de déliver votre petite amie (dur dur!!). Vous aurez la possibilité... Un super soft quoi!!!

CONCOURS MISS JOYSTICK

Le voici enfin !

ce concours dont on vous parlait depuis un moment! Le principe est simple: il vous faut élire MISS JOYSTICK, à savoir celle qui, selon vous, est la plus belle de toutes les pin-ups d'édito parues dans JOYSTICK Hebdo depuis que Bruno Bellamy y sévit, c'est à dire depuis le N°24 jusqu'au N°34 inclus (ce qui nous fait 11 pin-ups; c'est pas un compte rond, mais tant pis!). Pour cela il faut remplir (lisiblement!) le bulletin de vote ci-dessous (désignez votre pin-up préférée en donnant le numéro de JOYSTICK Hebdo dans lequel elle est parue), et le renvoyer à JOYSTICK Hebdo. S'il vous plaît, à la mention «Sexe», ne répondez pas «oui» mais plutôt «masculin» ou «féminin», selon le cas, merci...

La bellaminette qui sera élue MISS JOYSTICK sera évidemment celle qui aura recueilli le plus de votes. Si justement vous avez voté pour celle-là, vous gagnez! Et vous gagnez un prix pas ordinaire: une pin-up de Bruno Bellamy à tirage hyper-limité, en couleurs, totalement inédite, et dédicacée à votre nom par l'auteur.

Vous pouvez poster votre bulletin de vote jusqu'au 31 août inclus. Dépêchez-vous quand-même, elles frrrrrémissent d'impatience!!!

BULLETIN DE VOTE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS MISS JOYSTICK
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM.................. Prénom..................
Adresse..................
CP.................. Ville..................
Sexe.................. Age..................
Je vote pour la pin-up du N°..................
Remarques complémentaires
(injures, compliments, suggestions...) :

ILS SONT ARRIVÉS !

COMMANDEZ

LES T-SHIRTS* JOYSTICK Hebdo

dès aujourd'hui

ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ

demain



BRUNO BELLAMY, DANBOSS et DANBISS

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 53, ave. Gambetta
92400 COURBEVOIE

*** 100% coton**
(code 100)
Prix 60 F
TAILLE :
M = Médium
L = Large
XL = Extra large

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)
		TOTAL	

Participation aux frais d'expédition 10 F

TOTAL __________

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM .... Prénom ....

ADRESSE ....

Code .... Ville ....

Ordinateur ....

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE sur 3615 JOYSTICK

Un homme rêve toutes les nuits qu'un camion lui passe dessus, sa femme n'en pouvant plus lui conseille d'aller consulter un psychiatre. Il y va, sa femme n'ose pas lui demander comment cela c'est passé, et, le soir venu, ils se couchent. Le lendemain matin, sa femme lui demande toute étonnée:
-"Super ! Ca marche ! Que t'as donc dit le psy ?
-" Hé bien, de mettre quelque chose sous mon oreiller"
-"Mettre quoi ?"
-"Un sens interdit, évidemment!"

Farid SAHEB



Un étranger veut faire la traversée du désert, il va donc à un marchand de chameaux. Hélas, celui-ci n'en possède plus qu'un seul:
- "Pour qu'il marche tu dois dire OUF, pour qu'il trotte du dois dire OUF OUF, pour qu'il court tu dois dire OUF OUF OUF et pour s'arrêter tu dois dire : Mon dieu.
L'étranger repart donc sur son curieux chameau et il dit OUF OUF OUF, le chameau va à toute vitesse, mais hélas, il y a une falaise non loin d'eux ! Et notre homme ne se souvient plus du mot pour stopper sa monture ! Le chameau est pratiquement dans le trou, il met une patte dans le vide, et au même moment l'étranger regarde le ciel et dit: "Mon dieu, aidez-moi ! Le chameau s'arrête net ! Et l'homme soupire : "Ouf..."...

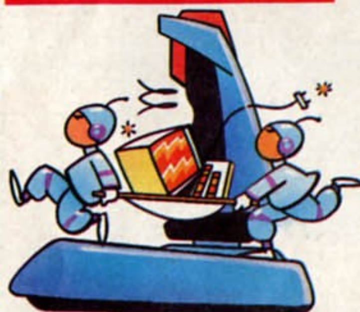


Bravo à **Olivier MUNOZ** *qui gagne le soft de la semaine !*

Un monsieur consulte son médecin qui le fait uriner dans un bocal pour une analyse. Aprés l'analyse, le médecin revient vers son client et lui dit:
-"Cher monsieur, vous avez du diabète."
-"Diabète ? Qu'est-ce que c'est?"
-"C'est un taux anormal de sucre"
-"Et moi qui croyait que c'était par amour qu'elle me faisait ça, c'était par gourmandise !"

Frédéric DAVOUST

SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

WAR IN MIDDLE EARTH
Laurent. Q.38055
On voit nos forces en blancs, de quelles couleurs sont les forces ennemies ? Comment empêcher de se faire prendre l'anneau ?

BARBARIAN II
Fabien. Q.38056
Comment passer le démon du quatrième niveau ?

R-TYPE
Un lecteur. Q.38057
J'aimerais savoir comment on fait pour passer au quatrième niveau.

LE PASSAGER DU TEMPS
Nicolas. Q.38058
Comment entrer à port Enalie, j'ai le pavillon, mais où est donc le laissez passer ?

TARZAN
Christel. Q.38059
J'arrive à trouver une corde mais je n'arrive pas à trouver les boîtes noires et les pierres.

GUNFRIGHT
Christel. Q.38060
Je voudrais savoir comment vaincre "Clever", merci.

RAMBO III
Vincent. Q.38061
Quand je délivre le prisonnier, je suis bloqué, que faut-il faire pour passer à la suite ?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
The bests. Q.38062
Y a-t'il plus de 3 parchemins, quelles est leur signification ? Quels sont les objets utilisables parmis tous ceux que l'on trouve?

THE LAST NINJA II
Un lecteur. Q.38063
Je m'énerve, je sue etc... Aidez-moi, comment faire au niveau 1 quand on est sur la barque ? Comment passer ce niveau, avant que mon Joystick n'en souffre ?

DRAGON'S LAIR
Christophe & manu. Q.38064
Pouvez-vous me dire comment faire pour aller sur le disque au deuxième tableau, répondez-moi vite sinon je meurs.

CONSPIRATION
Frédéric. Q.38065
Comment faire pour délivrer le prisonnier qui est dans les douves ? Merci.

AVENGER
Nicolas. Q.38066
Au premier niveau, je n'ai pas assez de clés pour tout prendre, à l'aide.

L'AFFAIRE SYDNEY
Ben. Q.38067
Comment faire ? Je n'arrive à rien avec ce satané réseau de diamants !

Retrouvez les S.O.S. sur 3615 JOYSTICK

CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

F.O.F.T (GREMLIN)	AMIGA
LES JUSTICIERS (OCEAN)	CPC
ROCKSTAR (CODE MASTERS)	C64/CPC
SEUCK (PALACE)	AMIGA
SUPERSCRAMBLE (GREMLIN)	AMIGA
LES «CLASSICS» D'ELECTRONIC ARTS :	
-ARCTICFOX	AMIGA/CPC/PC/ST
-CHESSMASTER 2000	PC
-MARBLE MADNESS	AMIGA/PC/ST
-MUSIC CONSTRUCTION SET	ST
-SKYFOX II	AMIGA/PC/ST
-THE ARCHON COLLECTION	AMIGA/CPC
-THE BARD'S TALE	AMIGA/CPC/PC/ST
-WORLD TOUR GOLF	AMIGA/PC

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

34 N°2002355
Rech. Pacmania, C. Cars 2, Great Gianna Sisters, Rambo 3, Last Duel, contre Barbarian 2, Robocop, Savage, D. Ninja, OP. Wolf... (CPC 464 K7.). Ecrire à ASCENCIO Francis. 1 Imp. Beau Soleil. 34450 VIAS.

66 N°2002337
Amigaliste débutant; rech. contact sympa et sérieux pour éch. de logs., trucs, astuces sur Amiga et même sur C64. Rép. à 100% et rapide. Contacter GRAVEZ Jean-François. 31 Lot. Clair Matin. 66380 PIA.

80 N°2002341
Ch. contacts pour éch. softs, env. liste Amiga, ST, PC. Rech. Inboard 1,5 Mo. Contacter KOCINBUISKA Manuel. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.41.05.

98 N°2002336
Ch. prog. (pas trop cher). Env. vos listes à LACHAT Stéphane. 74 Bld. d'Italie. 98000 MONACO. Ou. Tél.: (16).93.25.08.87. (à partir de 12h.).

VENTE

21 N°2002370
Vds. jx. sur Amiga. (à prix intéressant). Poss. : (Kult, Explora 2.). Et vds. jx. sur PC, nbrx. softs. Contacter le Club Triodos. Tel.: (16).80.21.25.14.

92 N°2002361
Vds. Amiga 1000 + 1 mon. coul. Thomson + 1 mono. + 2 Joys. + Chaîne Hi-Fi reliée (K7,Pl...). + nbrx. jx. (Sword of Sodan.). (t.b.e.). Prix : 13500 F. Contacter DECATHEU Arthur. Tel.: 46.24.08.04.

AMSTRAD

ACHAT

78 N°2002381
Ach. Discolo. 5.1. : 110 F. Great Giana Sisters (DK.). Contacter GOULET Philippe. 54 R. du Languedoc. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.48.68. (ap. 18h.).

CONTACT

33 N°2002343
Vds. ou éch. jx. (K7). Poss. nbrx. Softs : (Barbarian 2, Wec le Mans, C. Cars 2.). Contacter GALLON Alexis. Tel.: 56.05.28.95.

35 N°2002352
Ech. jx. sur 6128. Poss. : Renegade 3, C. Cars 2, Wanderer 3D, Wec le Mans, etc... Ch. H.K.M., Run the Gauntlet, Barbarian 2, Forgotten Words. Tel.: (16).40.97.37.60. (ap. 18h., la sem.).

38 N°2002347
Urgent! Etudiant très sérieux, éch. nbrx. jx. (K7), pour + de 5000 F. (de valeur). : After Burner, OP. Wolf, The Last Ninja 2, Relief Action... Contre Impr. DMP 3160. Demander Sébastien pour liste complète. Tel.: 76.75.18.71.

62 N°2002365
Ech. jx., sur Amstrad DK 3". Poss. softs. Ecrire à ARSENE Yann. 2 Imp. de la Poste. 62158 L'ARBRET. Tel.: (16).21.48.28.29. (le mer. de 18h. à 20h., le sam. de 17h. à 20h.).

67 N°2002368
De très nbrses. bids. et solutions, (Manoir, Ile, Total Eclipse...). Vos P.A. (gratos.). Ecrire à Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre 3,70 F. pour rép.).

75 N°2002378
Ech. jx. CPC 6128. Poss. : Barbarian 2, Robocop, D. Ninja, Turbo Cup, Manoir de Mortevielle, etc... Ch. : D. Détente, D. Dragon, Renegade 3, C. Cars 2, Batman, etc... Contacter Geoffrey. Tel.: 45.85.74.76.

77 N°2002344
Ch. contact sérieux pour éch. softs. Poss. : Ik+, Barbarian 2, 4X4 Off Road Racing, D. Ninja. Rech. D. Dragon, The Deep. Contacter Olivier. Tel.: 60.05.12.31.

78 N°2002380
Ch. contacts sérieux, (6128). Poss. nbrx. softs, (C. Cars 2, OP. Wolf, 1943...). (Rép. rapide et ass.). SHNEIDER Bruno. 4 R. du Lt. Rousselot. 78500 SARTROUVILLE. Tel.: 39.14.24.61. (ap. 19h.).

79 N°2002366
Ch. contacts sur Amstrad CPC (disc.). Poss. nbrx. jx. (Mig. Patrol, Renegade 3, C. Cars 2, Last Duel). Env. liste + timbre à PAPET Philippe. 17 R. Maurice Ravel. 79100 THOUARS.

91 N°2002364
Ch. contact pour éch. jx. sur CPC. Poss. : Rambo 3, Tiger Road, Thunderblade, (DK). Contacter Stéphane. Tel.: 69.44.37.04. (ap. 17h.).

94 N°2002348
Ch. contacts pour éch. sur CPC 6128. Poss. : C. Cars 2, Aft. Burner, Off Shore Warrior. Ecrire à MILTGEN Fabien. 10 R. Baboeuf. 94500 CHAMPIGNY S/MARNE.

VENTE

18 N°2002339
Vds. nbrx. jx. (K7 & DK.). Prix intéressant, liste s/dem., rép. ass. Ach. Wonderboy (K7). (bon prix). Ecrire à MIGNY Christophe. La Bruère. 18400 LUNERY. Tel.: 48.68.95.48. (ap. 16h.).

33 N°2002375
Vds. Joystick Wico the Boss., pour Amstrad/ST/Sega/C64. (Prix : 100 F.). La man. à très peu servi en (t.b.e.). Demander Emmanuel. Tel.: 56.05.08.07.

34 N°2002359
Vds. de nbrx. jx. : (A. Action, The Train, Macadam Bumper, Nemesis, Dragon's Lair 1&2.). (entre 50 et 100 F.). Contacter Pierre. Tel.: 67.72.23.34. (ap. 19h30.).

45 N°2002363
Vds. CPC 464 mono. + lect. DDI1 + nbrx. jx. K7 et DK. Prix : 2500 F. Contacter Jean. Tel.: 38.34.84.51.

57 N°2002130
Ech., 1943 et Tiger Road, contre : Batman 2, Robocop, D. Ninja, Barbarian 2, Elite, Skyx, Titan, Road Blasters ou OC. Dynamite, (contre les 2). (tt. sur DK.). KLEIN David. 20 En Chaplerue. 57000 METZ.

59 N°2002360
Vds. CPC 6128 mono. (t.b.e.). + lect. 5"1/4 + Mirage Imager + RS 232 + souris + nbrx. DK 3". + DK 5"1/4 + liv., notices, rev., cables, trucs. Prix : 3800 F. Demander CORNEILLIE Vincent/Fabien. Tel.: 20.26.46.14.

62 N°2002367
Vds. 464 coul. + 2 Joys. + dbeur. + nbrx. jx. + 2 liv. de Basic, + K7 + liv. d'init. Prix : 3000 F. (val.: 6000 F. env. à l'ach.). REMOIVILLE Jérôme. 50 Res. Marigmane. 62980 VERMELLES. Tel.: (16).21.25.33.32. (vers 17h30.).

63 N°2002358
Vds. CPC 464 coul. + lect. DDI1 + Joys. + Bible du prog. + mag. + nbrx. jx. : (Robocop, OP. Wolf, D. Ninja, C. Cars 2, etc...). (Prix à déb.). Contacter Lionel. Tel.: 73.23.21.88. (ap. 17h.).

69 N°2002353
Affaire! Vds. 6128 coul. + lect. K7 + nbrx. DK. + Joys. + dbleur. + rev. Prix : 2800 F. Tel.: 78.02.03.10. (ap. 18h.). (Lyon et environ).

75 N°2002362
Vds. CPC 6128 + Tuner Télé. + nbrx. jx., (t.b.e.). Prix : 4500 F. Demander Benjamin. Tel.: 45.25.93.72.

75 N°2002532
250 F. (les 10 discs orig.), + 150 F. (les 10 K7), (ni copie ni éch.), + mon. coul. Prix : 1300 F. Ampli Stéréo : 350 F. BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

91 N°2002357
Vds. CPC 6128 coul., (t.b.e.). + nbrx. DK. + nbrx. jx. + Joys. + housses. Le tout : 3000 F. Contacter ANZA Hervé. 69 Av. de Bretagne. 91170 VIRY CHATILLON. Tel.: 69.05.83.69. (ap. 08h30.). (sf. Week-End.).

94 N°2002372
Vds. jx. sur CPC 464. Poss. : Barbarian 1&2, Renegade, Gryzor, Karnov,... (Pour pas cher). Contacter LARCHET Anthony. 9 R. de l'Ile de Conge. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. Tel.: 45.76.13.19.

94 N°2002373
Vds. ou éch. softs sur 6128. (Vente pas cher ou contact sérieux. Ecrire à PASQUIER Arnaud. 7 R. de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES.

ATARI

CONTACT

54 N°2002356
Ech. softs sur ST. : (Targhan, Tintin...). Ecrire à JACQUEMIN Laurent. 118 Av. du Gal. Leclerc. 54130 ST MAX. Tel.: 83.21.20.43.

54 N°2002376
Ech. jx. sur STF. (Tetris 2, Dragon Ninja...). Vds. aussi le liv. de la Jungle Afterburner, Teenage Queen... Ecrire à JACQUEMIN Laurent. 118 Av. du Gen. Leclerc. 54130 ST MAX. Tel.: 83.21.20.43.

VENTE

44 N°2002172
Vous recherchez des ext. mémoire pour transformer votre Atari 520 ST en un Atari 1040 STF. (Pour une petite somme). Contacter Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62. (ap. 20h.).

77 N°2002377
Vds. ST 1040 (fin 88). + mon. coul. + softs + jx. + utils. + Free Boot + liv. + Joys. Prix : 5800 F./6000 F. Tel.: 64.22.33.67. (le soir).

91 N°2002346
Vds. nbrses. cartch. pour Console Atari Sys et XL/XE. Prix : 600 F. Ecrire à ALBRIEUX Claude. 28 R. de Cuvray. 91230 MONTGERON.

COMMODORE

VENTE

91 N°2002374
Vds. C64 + 1541 + lect. de K7 + Power Cartridge + docs. + nbrses. DK. Prix : 4000 F. Contacter LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (HR.).

93 N°2002247
Vds. super softs et autres sur C64. Rech. contacts around the World pour soft. Ch. Programmeur et Musicien expérimenté. Ech. news sur Amiga. BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

93 N°2002369
Vds. jx. sur C64 DK. (softs et anciens). Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

95 N°2002350
Vds. C64 + très nbrx. jx. + impri. MPS 801 + 4 Joys. + rev. et livres + divers. Prix : 2000 F. Contacter Damien ou Nicolas. Tel.: 34.12.47.67. (Le soir).

SPECTRUM

CONTACT

01 N°2002371
Ech. jx. sur K7, pour Spectrum. Poss. de nbrx. softs. Pour avoir une liste, écrire à PONS Fabien. 29 All. le Saule Massieux. 01600 TREVOUX. Tel.: 78.98.34.66. (ap. 18h.).

AUTRES

ACHAT

80 N°2002340
Rech. cartch. Nintendo, (faire offre), éch. prog. sur Amiga. Vds. (orig.), sur ST, (entre 50 F./100 F.). (Bionic Commando, Super Sprint, etc...). AUDEGOND Stéphane. 2 R. Stendhal. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.84.37.

STANDARD RUBRIQUE: TARIFS: 50F.

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

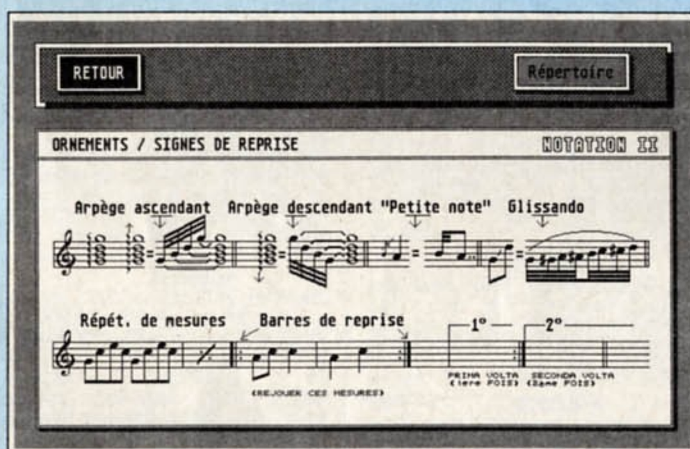
La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Retrouvez les P.A. sur 3615 JOYSTICK

LA BAIE DES ANGLES

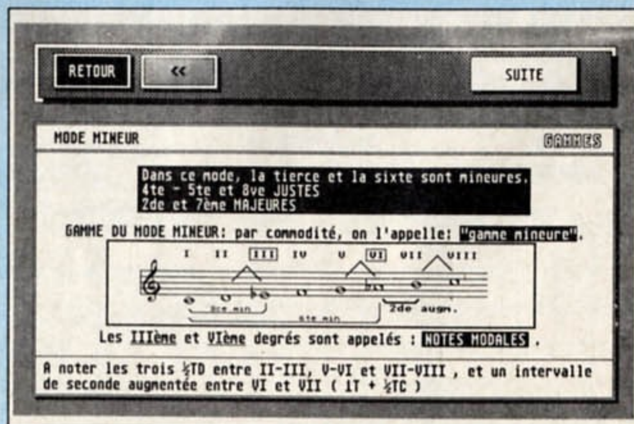
WOLFGANG AMADEUS QUINCAMPOIX

Cette semaine, j'ai décidé, d'une part, de ne pas commencer mon article par «Cette semaine», d'autre part, de continuer à vous bassiner avec de la musique. Vous vous en foutez, vous savez pas en faire? Eh ben justement, le programme dont je vais vous entretenir permet d'apprendre le solfège. Vous allez me dire: le solfège, je m'en fous, je préfère jouer d'oreille, après tout les Beatles ne connaissaient pas la musique, et puis le solfège c'est ingrat, et ça sert à rien. Vous êtes de mauvaise foi, je trouve... Je m'explique :

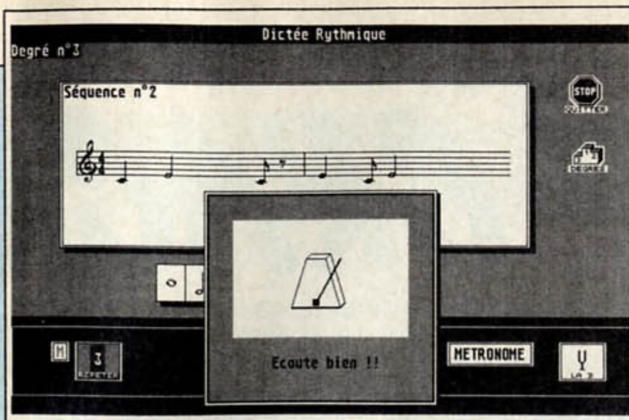


Leçon compliquée

d'abord, vous êtes pas les Beatles, ou alors prévenez-moi si vous cherchez un impresario. Ensuite, contrairement à ce qu'on pourrait penser, le solfège mène à tout, parce qu'outre la notation musicale, il enseigne les règles de l'harmonie, et ça, si vous connaissez pas, vous pouvez toujours crever avant de pouvoir jouer n'importe quoi d'oreille. Vous avez remarqué que sur une chanson, il y a toujours le nom du compositeur, du parolier ET de l'arrangeur? C'est qui, l'arrangeur, il fait quoi, ce brave homme? Justement, c'est lui qui s'est tapé cinq ans de solfège et qui sait résoudre tous les problèmes. Un exemple con: le compositeur a décidé que le pont (le petit bout de musique entre un couplet et un refrain, par exemple) était joué en sol, et de bonne foi, il a plaqué un accord de sol sur son piano. Et puis bon, pendant l'enregistrement du morceau, on s'aperçoit que ça sonnerait drôlement mieux avec des cuivres, alors on fait venir des saxophonistes et on leur demande de jouer cet accord de sol. Et qu'est-ce qui se passe? Il se passe que c'est à chier. Parce que figurez-vous qu'un piano et un saxo, ça ne résonne pas pareil, ça n'a pas les mêmes harmoniques, et pour faire un sol, ça doit pas faire un sol. Ca doit faire autre chose. Et le rôle de l'arrangeur, c'est de savoir ce que devront jouer les saxophonistes pour que ça sonne comme ce que voulait le compositeur, qui a honte dans son coin de ne pas savoir résoudre des problèmes aussi élémentaires et qui se dit que s'il était seul dans le désert avec un choeur de saxos, il serait bien emmerdé. Tout ça pour dire que le solfège est loin d'être inutile. Ca permet aussi de résoudre des problèmes d'enchaînements, des renversements, etc, etc. C'est vachement utile. Et ne croyez pas que je suis musicien: j'ai des instruments mais je ne sais pas en jouer. Je m'amuse quand même, d'oreille, quoi. Mais je suis limité très rapidement. Et c'est là que je raccroche les wagons: j'ai testé Amadeus, un programme d'apprentissage de la, donc, musique, et je suis enthousiasmé comme rarement. Sans déconner, vous m'avez déjà vu être aussi lyrique, sinon pour Cubase? Hein? Donc c'est un vachement bon programme, croyez-moi. C'est la version 2 qui vient de sortir, c'est pour ça que je vous en cause (la première était sortie depuis déjà plusieurs mois). Lorsque le programme est lancé, il propose de suivre des cours d'apprentissage, normal... Et on commence à la leçon 1, qui montre à quoi ressemble une croche, une noire, une blanche... Plusieurs écrans illustrent le propos; on voit par exemple une portée affichant la gamme. Si on clique sur cette



Leçon facile



Une dictée

Si c'est fait sérieusement, et normalement ça doit l'être, puisque si vous achetez le programme c'est pas pour caler le bahut normand, on progresse très rapidement

portée, la gamme en question se fait entendre par le moniteur du ST. Mieux encore: pour peu que vous ayez un synthé branché au ST, c'est le synthé qui joue. Sympa, non? Lorsque vous avez bien assimilé la leçon, paf, interrogation écrite, dis donc. On se croirait à l'école. Alors Amadeus vous montre un machin et vous demande si c'est une noire ou une croche (oui, c'est la première leçon, c'est pas encore trop compliqué!), pose quelques questions qui ont bien sûr trait à la leçon que vous venez d'effectuer et vous attribue un score en fonction du nombre d'erreurs commises mais aussi du temps que vous avez mis à répondre. Vous avez tout juste mais vous avez mis six mois à répondre: zéro, faut pas déconner. Puis les leçons avancent de niveau en niveau, les exercices suivant cette progression. Ils se diversifient même: non seulement un «Staphone» (c'est un machin qui ressemble à un bâtard de magnéto et d'usine à gaz) vient vous poser des questions auxquelles vous devez répondre par oui ou non, mais de nouveaux exercices apparaissent petit à petit. Lors d'une dictée ryhtmique, un métronome apparaît et des notes se font entendre. Vous devez alors donner la valeur des notes (en termes de longueur). Et plus vous avancez dans le programme, plus ces dictées sont compliquées: des doubles-croches apparaissent, des silences, des notes pointées... Mais le tout est extrêmement progressif et on peut demander à tout moment de recommencer une leçon, voire de pratiquer un exercice une nouvelle fois. Si c'est fait sérieusement, et normalement ça doit l'être, puisque si vous achetez le programme c'est pas pour caler le bahut normand, on progresse très rapidement. Des dictées musicales apparaissent dès la deuxième leçon. Là, vous entendez des notes que vous devez reconnaître. A tout moment vous pouvez entendre le LA de référence, ou ré-écouter la note à reconnaître. Ca entraîne l'oreille. On pourrait se dire que ça ne sert pas à grand chose, que ce n'est pas un ordinateur qui peut donner le sens de l'ouïe. C'est vrai si on ne fait l'exercice qu'une fois. Mais, c'est pas le but du jeu: on est là pour apprendre la musique, on se fait pas taper sur les doigts, c'est déjà pas mal. Et assez rapidement, on parvient à distinguer les intervalles entre les notes: tierce, quinte, etc. Mais ça devient de plus en plus dur. Au début, on est en clé de Sol, et les notes s'étendent sur une octave. Puis on passe en clé de Fa, puis en clé d'Ut, puis les trois en même temps, et les notes s'étendent sur trois octaves, et là, faut être drôlement bon. Personnellement, ne connaissant absolument rien au solfège, j'arrive à reconnaître les notes en clé de Sol sur deux octaves après seulement une demi-heure d'entraînement. Il faut savoir qu'en musique comme ailleurs, y a pas de miracle. C'est en bossant qu'on y arrive. Je suis prêt à garantir qu'en travaillant deux heures par jour (c'est pas compliqué, il suffit de moins regarder la télé), on peut déjà être calé en un mois, et vraiment très bon en trois mois. Reste ensuite à appliquer ça à un instrument, mais c'est beaucoup plus simple lorsqu'on connaît déjà le solfège. Donc, il y a vingt leçons progressives à suivre. Inutile de dire qu'il n'est pas obligatoire de les suivre linéairement; on peut s'interrompre, aller jouer (un jackpot tire trois notes aléatoirement, il faut indiquer la valeur totale des trois notes), s'entraîner avec une petite dictée (si on m'avait dit quand j'étais à l'école qu'un jour j'apprécierais les dictées!) musicale ou rythmique, jouer au Staphone (une sorte de quizz), et même faire des compétitions entre amis, portant sur une suite d'exercices entièrement paramétrable (et sauvegardable, pendant qu'on y est). Mesnépatou. Qu'est-ce qui distingue la vieille version 1 de la rutilante et flambant neuve version 2? Tout d'abord, tous les exercices ont deux niveaux de difficulté. Ensuite, il y a des leçons supplémentaires; enfin, c'est pas vraiment des leçons, ce sont des cours théoriques. Quelle est la différence entre un cours et une leçon? Une leçon est accompagnée de répétitions et d'exercices, alors qu'un cours est simplement un énoncé (illustré abondamment, il est vrai). Pour vous dire à quel point les cours théoriques de niveau 2 sont calés, je vais vous dire de quoi ça parle, vous allez voir: Notation étrangère, syllabique et contemporaine, le double-point, les ornements, les mesures composées, les duolet et quartolets, le calcul du temps en fonction de la signature rythmique, la division du ton, les intervalles augmentés, diminués, sur-augmentés, sous-diminués, le redoublement, les renversements, les gammes à la con (c'est moi qui les appelle comme ça, rassurez-vous: lydien, myxolydien, phrygien, ionien, pentatonique diminuée), le mineur mélodique (on dirait un conte d'Andersen, dis donc, mais non chef, pas vous), etc, je vais pas tous vous les faire, y en a beaucoup d'autres. Lorsque soudain, je me demanda brutalement si les possesseurs de la version 1 pourront échanger contre la version 2 moyennant phynances. Et je ne sus pas quoi répondre et je vous le dirai donc la semaine prochaine. Parce qu'en attendant, ça coûte 1125



Comme ty veux ty choises

francs, ce qui est le prix d'environ 6 leçons de piano, et on en apprend drôlement plus avec tout Amadeus qu'avec 6 petites leçounettes de piano. Enfin, si on est sérieux, mais moi je le suis, pas de raison que vous ne le soyez pas aussi. Voilà. J'ai tout dit? Non, pas encore: c'est édité par DLR, 87 avenue d'Italie, 75013 Paris-les-bégognières, et vous pouvez le commander si vous ne le trouvez pas en magasin. J'ai tout dit. Au revoir.

Michel DESANGLES



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

C'est les vacances...
Nous à JOYSTICK Hebdo on fait le concours de celui qui aura le plus beau Bermuda à fleurs... Pour le moment c'est François qui gagne avec son Bermuda avec des bananes mouchetées!!

Et vous??? Vous faites quoi??? Vous vous éclatez sur le serveur??? Comment ça? non!! C'est les nanas?? La planche à voile?? Ca y est j'ai trouvé! Vous dévorez JOYSTICK Hebdo allongé sur la plage avec votre ordinateur et une batterie sous le bras! Super, génial.

Ben nous on vous donne rendez-vous mercredi prochain... N'oubliez pas que le 26 JUILLET, vous aurez un JOYSTICK Hebdo géant avec une quinzaine de pages de JEUX CRACK...

AMIGA

PAC LAND

```
10 REM Vies infinies pour PAC LAND
20 FOR I=582 TO 657 STEP 2
30 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
50 IF B<>222986 THEN PRINT "ERREUR":END
60 CALL CRACK
70 DATA 397C,250,BC,4EEC,C,21FC,4EB8,25C
80 DATA 5A4,4EF8,400,3D7C,5,10C0,3D7C,5
90 DATA 14,879,1,BF,E001,4A6E,12,4E75
100 DATA 2C78,4,207C,FE,88C0,43F8,100,303C
110 DATA 145,12D8,51C8,FFFC,4EF8,116
```

AMSTRAD

VINDICATORS

```
10 REM Vies et armes infinis version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9036:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4375 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,21,90,11,00,BF,01,20,00,ED,B0,21,00,01,11,00
100 DATA 00,0E,41,DF,1E,90,3E,BF,32,43,01,C3,00,01,66,C6
110 DATA 07,21,09,BF,22,67,A0,C3,00,A0,CD,06,01,AF,32,8F
120 DATA 15,3E,C9,32,68,06,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Un JACK'S POKE de 3300frs cette semaine pour :

Patrice MAUBERT (1000F.), Patrick FUNARO (800F.), Pierre BERTHOMME (400F.), Xavier TARDY, Gabriel ZERBIB, Badin HILOU (200F. à chacun), Philippe RISCHEBE (150F.), OMD, SEB (100F. à chacun), Michel MONFORT, Philippe GOY, Thomas BLANDIN (50 F. à chacun)

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

TITAN

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur TITAN version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9175:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>35951 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"CHANGEMENT DE LEVEL AVEC ESC (O/N) ";A$
8Ø IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &9145,&AD:POKE &914A,&19
9Ø INPUT"LEVEL DE DEPART MAXIMAL (Ø-8Ø) ";A
1ØØ IF A<Ø OR A>8Ø THEN GOTO 9Ø ELSE POKE &9164,A
11Ø INPUT"VIES INFINIES (O/N) ";A$
12Ø IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &914F,&35
13Ø PRINT:PRINT"DEPROTEGE VOTRE ORIGINAL ET INSEREZ LE..."
14Ø PRINT:PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
15Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &913Ø
16Ø DATA C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F3,CD,B5,Ø1,1E,4C,CD,8C,Ø1,Ø1,7E
17Ø DATA FB,18,ØA,ØC,ED,78,ØF,AD,92,Ø7,77,ØD,23,ED,78,F2
18Ø DATA 1D,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB,C9,F3,CD,B5,Ø1,1E
19Ø DATA 49,CD,8C,Ø1,Ø1,7E,FB,18,ØA,ØC,7E,ØF,82,AD,Ø7,ED
2ØØ DATA 79,ØD,23,ED,78,F2,43,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB
21Ø DATA C9,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,F7,ØC,ED,78,ØD,CD,78
22Ø DATA Ø1,ED,78,E6,1Ø,2Ø,EA,18,ØF,Ø1,7E,FB,ED,78,87,3Ø
23Ø DATA FB,87,38,F8,ØC,ED,59,ØD,3E,Ø5,ØØ,3D,2Ø,FC,C9,C5
24Ø DATA 47,4F,CD,78,Ø1,ØB,78,B1,2Ø,F8,C1,C9,CD,69,Ø1,1E
25Ø DATA ØØ,CD,69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
26Ø DATA 69,Ø1,1E,Ø5,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69
27Ø DATA Ø1,1E,2Ø,18,B4,CD,E6,Ø1,1E,ØF,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
28Ø DATA 69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,3A,Ø3,Ø1,5F,7A,32,Ø3,Ø1,93,28
29Ø DATA Ø7,3Ø,Ø2,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,Ø1,1E,Ø8,CD,69
3ØØ DATA Ø1,38,F9,C3,51,Ø1,3A,Ø4,Ø1,B7,2Ø,Ø9,3C,CD,27,Ø2
31Ø DATA 3E,6Ø,CD,7F,Ø1,CD,ØA,Ø2,CB,6F,CØ,CD,ØA,Ø2,F5,3E
32Ø DATA 4Ø,CD,7F,Ø1,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,Ø4,CD,69,Ø1,1E
33Ø DATA ØØ,CD,69,Ø1,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
34Ø DATA F5,CD,78,Ø1,F1,C9,AF,Ø1,7E,FA,ED,79,32,Ø4,Ø1,C9
35Ø DATA F3,21,ØØ,9Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,3Ø,Ø1,ED,BØ,16,14,21,ØØ
36Ø DATA 1Ø,CD,Ø5,Ø1,3E,8Ø,32,41,15,3E,1B,32,42,15,3E,A7
37Ø DATA 32,B3,19,16,14,21,ØØ,1Ø,CD,2B,Ø1,16,ØD,21,ØØ,1Ø
38Ø DATA CD,Ø5,Ø1,3E,5Ø,32,ØØ,1Ø,16,ØD,21,ØØ,1Ø,CD,2B,Ø1
39Ø DATA DF,73,91,B2,C1,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```


AMSTRAD

PREDATOR

```
1Ø REM Vies infinies pour PREDATOR K7
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø MODE 2:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&7DØØ TO &7D4C
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>6Ø84 THEN PRINT "ERREUR !":END
7Ø LOAD "":CALL &7DØØ
8Ø DATA 33,9,125,34,78,66,195,176,66
9Ø DATA 33,2Ø,125,34,65,Ø,62,195
1ØØ DATA 5Ø,64,Ø,33,68,125,17,8
11Ø DATA Ø,62,153,2Ø5,123,Ø,42,7Ø
12Ø DATA 125,237,91,72,125,62,136,2Ø5
13Ø DATA 123,Ø,58,69,125,254,2,2Ø4
14Ø DATA 6Ø,125,42,74,125,34,58,125
15Ø DATA 195,Ø,Ø,175,5Ø,194,53,5Ø
16Ø DATA 124,167,2Ø1,1,1,1,1,1
17Ø DATA 1,1,1,Ø
```


AMSTRAD

DUET

```
1Ø REM Energie infinies pour DUET K7
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø BORDER Ø
3Ø FOR I=Ø TO 15:READ B:A=B-1Ø
4Ø INK I,A:NEXT I:MODE Ø
5Ø LOAD "!duet.scn",&CØØØ
6Ø MEMORY 4999
7Ø LOAD "!duet.bin"
8Ø POKE &1D6B,&C9:POKE &2541,&C9
9Ø MEMORY &7FF:CALL &9FAØ:CALL &8ØØ
1ØØ DATA 1Ø,23,36,25,24,34,13,19
11Ø DATA 28,26,16,27,21,11,12,27
```

SPECTRUM

RENEGADE III

```
Ø1 REM Vies infinies pour RENEGADE III
Ø2 REM De Xavier TARDY
1Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK Ø:CLS
2Ø FOR f= 64ØØØ TO 64Ø1Ø:READ a:POKE f,a: NEXT f
3Ø LOAD ""CODE
4Ø POKE 6ØØ42,2Ø5:POKE 6ØØ43,Ø:POKE 6ØØ44,25Ø
5Ø LET a= USR 6ØØØØ
6Ø DATA 33,22Ø,164,175,119,5Ø,47,167,195,18,2Ø4
```



MARAUDER

```
1Ø REM Vies pour MARAUDER
2Ø FOR I=272 TO 3Ø4:READ B:A=B-1Ø
3Ø POKE I,A:T=T+A:NEXT I
4Ø IF T<>4522 THEN PRINT "ERREUR":END
5Ø POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
6Ø DATA 42,175,254,179,258,172,161,17Ø,191
7Ø DATA 151,212,14,152,213,14,15Ø,214,14
8Ø DATA 1Ø6,179,183,151,116,46,151,258,28
9Ø DATA 118,262,265,8Ø,96,77
```



SUPERTRUX

```
1Ø REM Temps infini version pour SUPERTRUX Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø31:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5Ø79 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA 21,26,9Ø,11,ØØ,BF,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,Ø6,Ø4,21,2E,9Ø
1ØØ DATA 11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,ØØ,BF
11Ø DATA 22,CC,Ø6,C3,DC,Ø5,3E,C9,32,2A,3Ø,C3,C4,Ø9,44,49
12Ø DATA 53,43,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



MANIAX

```
' Vies infinies pour MANIAX
' Par Gabriel ZERBIB
'
A%=Gemdos(&H48,L:&H16)
For I%=A% to A%+&H16
 Spoke I%,&FF
Next i%
Name$="\AUTO\MANIAX.PRG"
Open "i",#1,Name$
Seek #1,&H42F8
Bput #1,a%,&H16
Close #1
```



ISS

```
Ø1 REM 8Ø Vies, 9Ø Munitions, Infinité de Shield pour ISS
Ø2 REM De Hocine, Christophe, Nobil, Ahcene
1Ø X=524
2Ø READ Y: IF Y<>256 THEN 5Ø
3Ø SYS 524
4Ø POKE X,Y:X=X+1:GOTO 3Ø
5Ø DATA 169,128,133,157,32,86,245,169,33,141,242,2
6Ø DATA 169,2,141,243,2,96,72,77,8Ø,169,46,141
7Ø DATA 2Ø,5,169,2,141,21,5,76,Ø,4
8Ø DATA 169,173,141,1Ø2,153
9Ø DATA 169,165,141,138,16Ø
1ØØ DATA 169,165,141,145,154,141,Ø,16Ø,169,1,133,81
11Ø DATA 76,3,128,256
12Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
```

AMSTRAD

3D STARFIGHTER

```
1Ø REM Vies infinies pour 3D STARFIGHTER
15 REM version Casette de Patrick FUNARO
2Ø FOR I=&BEØØ TO &BE5B
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A
4Ø NEXT I
5Ø IF B<>9269 THEN PRINT "ERREUR":END
6Ø MEMORY &3ØØØ:LOAD"":CALL &BE14
7Ø DATA 243,221,33,Ø,191,17,71,Ø,2Ø5
8Ø DATA 1Ø3,187,33,55,19Ø,34,58,191
9Ø DATA 195,Ø,191,33,118,58,54,195
1ØØ DATA 35,54,42,35,54,19Ø,33,64
11Ø DATA Ø,229,33,Ø,187,229,195,75
12Ø DATA 58,62,69,5Ø,75,Ø,62,153
13Ø DATA 5Ø,78,Ø,243,241,2Ø1,33,62
14Ø DATA 19Ø,229,195,55,189,33,16,154
15Ø DATA 34,23,127,34,6Ø,127,62,234
16Ø DATA 5Ø,31,127,5Ø,39,127,62,235
17Ø DATA 5Ø,27,127,62,Ø,5Ø,224,126
18Ø DATA 195,226,131
```

SPECTRUM

BARBARIAN II

```
1Ø REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2Ø PAPER Ø:INK 7:BORDER Ø:CLEAR 3Ø2Ø7
3Ø POKE 23658,8:RESTORE:FOR I=47ØØØ TO 47Ø15
4Ø READ B:A=B-1Ø:POKE I,A:NEXT I:POKE 47ØØ3,Ø
5Ø POKE 47ØØ6,Ø:POKE 47ØØ9,Ø:POKE 47Ø12,Ø
6Ø INK Ø:POKE 23624,Ø:CLEAR:LOAD ""CODE 471Ø4
7Ø POKE 47231,152:POKE 47232,183:RANDOMIZE USR 471Ø4
8Ø DATA 185,6Ø,215,166,6Ø,171,16Ø,6Ø,37,161
9Ø DATA 6Ø,148,173,2Ø5,1Ø,1Ø6
```


AMSTRAD

SPACE HARRIER

```
1Ø REM Invulnérabilité pour SPACE HARRIER DK
2Ø OPENOUT"JOY":MEMORY &3B5:CLOSEOUT
3Ø LOAD"elite",&8D6D:POKE &8DAB,&C9
4Ø CALL &8D6D:POKE &D48,&B7
5Ø POKE &D75,Ø:POKE &D76,Ø:CALL &3B6
```

AMSTRAD

CHRONOS

```
1Ø REM Vies infinies pour CHRONOS
15 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
2Ø OPENOUT "JOY":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
3Ø LOAD "ALLCHR":POKE &738B,255
4Ø CALL &8FDC
```

OOOPS!!!

Et de une ...euh.. d'un BAAL pour ATARI ST du numéro 28, il faut faire plein de modifs, le mec qui l'a fait devait avoir un peu trop bu...
En ligne 1ØØ DATA &H4E71...
il faut remplacer le premier data par : &H4E41
Et il faut aussi remplacer
15Ø READ A:POKE ADD+X,A
par
15Ø READ A:POKE ADD+I,A
Et enfin rajouter la ligne 17Ø :
17Ø CALL ADD

Pour BATMAN version AMSTRAD **Cassette** du Numéro 3Ø, il faut rajouter :
95 READ A$

Et le dernier...ALIEN SYNDROME COMMODORE du numéro 34, il faut changer :
8Ø DATA 132,14,196........
par
8Ø DATA 132,14,1Ø6.....

Si vous possédez un minitel et que vous ayez remarqué certaines erreurs dans notre rubrique laissez-nous un message sur 36 15 JOYSTICK (le serveur le plus bô)
BAL : DANBISS ou DANBOSS.

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

DRAGONNINJA

Quand vous mourrez dans le 4éme niveau l'ordinateur affiche à l'écran le message "Rewind tape" :
NE LE FAITES PAS !!!
Laissez donc la cassette charger la suite et la prochaine série de tableau se chargera, vous donnant droit à 5 vies et plein temps supplémentaire. Ce qui rend les choses deux fois plus faciles n'est-ce pas.

DARK FUSION

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de disquette préféré et éditez la piste 5 au secteur 13 à l'adresse &ØØCD et remplacer le Ø1 par ØØ.
Et pour ceux qui aiment bien les choses qui se bidouillent toutes seules n'ont qu'à rechercher les octets 3A A3 6A D6 Ø1 et une fois trouvés remplacez-les par 3A A3 6A D6 ØØ.

Et vlan!!! Pour avoir de l'énergie par le même procédé, allez à la piste 6 avec votre éditeur de secteur au secteur 14 et à l'adresse &ØØ34, et remplacer le 96 par ØØ.

Et toujours pour les zonards de la recherche. Rechercher les octets 3A E5 6A 96 36 et remplacez-les par 3A E5 6A ØØ 36.
(Patrice MAUBERT)

HIGHWAY PATROL

Et on enchaîne (Hexadécimale...warf...warf..) avec les collisions infinies il vous suffit de rechercher les octets C2 A4 Ø9 (4 fois) et les remplacer par ØØ ØØ ØØ (4 fois)

On se croirait chez RENAULT avec les trucs à la chaîne!!!
Pour éviter que l'écran tremble (de peur...pas étonnant avec vous comme chauffeur) avec les sorties de route : rechercher les octets CA 2Ø 2D 3E Ø7 et remplacer les par C3 2Ø 2D 3E Ø7. (Patrice MAUBERT)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Et nous voilà maintenant en pleine forêt avec des chênes à rechercher pour avoir des vies infinies recherchez les octets 28 22 3D 32 A3 et remplacez-les par 28-22-ØØ-32-A3
Et pour le temps infini, rechercher les octets 21 93 ØØ 35 2Ø et remplacez-les par 21 93 ØØ ØØ 2Ø.

Ou, pour les plus pressés qui veulent les vies infinies allez en piste 6 au secteur 23 à l'adresse &Ø1B1, remplacer 3D par ØØ
-Temps infini : Piste 5, secteur 23 à l'adresse &ØØCB, remplacer 35 par ØØ

Touche pas à mon POKE
-Vies infinies :
POKE &65B1,Ø
-Temps infini :
POKE &5ØCB,Ø
(Patrice MAUBERT)

RENEGADE III

Pour avoir :
-Des vies infinies :
POKE &2B89,Ø
-De l'énergie infinie :
POKE &2B57,Ø
-Du temps infini :
POKE &4DE8,&C9
(Patrice MAUBERT)

ATV SIMULATOR

Pour avoir du temps infini (comme ça t'aura le temps de draguer les nanas au passages..) :
POKE &4C21,Ø
(Patrice MAUBERT)

DARK FUSION

Et pour ceux qui n'aiment pas modifier leur disquette voilà les pokes qui leur permettront d'avoir :
- Vies infinies :
POKE &Ø851,Ø
- Energie infinie :
POKE &19B8,Ø
(Patrice MAUBERT)

HIGHWAY PATROL

Encore!!! mais non ça c'est la version POKEMANIAKs...

Pour avoir :
-Les collision infinies
POKE &2B28,Ø
POKE &2B29,Ø
POKE &2B2A,Ø
POKE &2B2D,Ø
POKE &2B2E,Ø
POKE &2B2F,Ø
POKE &2B3A,Ø
POKE &2B3B,Ø
POKE &2B3C,Ø
POKE &2B47,Ø
POKE &2B48,Ø
POKE &2B49,Ø
-Evite les tremblements d'écran:
POKE &2D13,&C3
(Je tiens à remercier Patrice qui me remplit les colonnes à lui tout seul... DANBOSS)
(Patrice MAUBERT)

ATARI

SILKWORM

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6C ØØ 4Ø 6A 2A et les remplacer par : 4E 71 4E 71 6Ø 2A.
(OMD)

DOUBLE DETENTE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 78 35 24 67 28 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.Puis rechercher : 3Ø 3A DØ 4C 53 ØØ 6A ØA et les remplacer par : 3Ø 3A DØ 4C 4E 71 6Ø ØA.Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 55 78 ØF AØ 6Ø ØØ ØB 92 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 6Ø ØØ ØB 92.Puis rechercher : E2 F8 ØF AØ ØC 78 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 ØC 78.
(SEB)

PHOBIA

Pour avoir des vies des infinies, prenez un éditeur de secteur et éditer le fichier PHOBIA.PRG dans le répertoire AUTO et rechercher les octets : ØØ Ø4 ØØ Ø4 ØØ 18 42 A8 et les remplacer par 99 99 99 99 ØØ 18 42 A8
(OMD)

ROBOCOP

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 61 ØØ 4C 9C 61 ØØ 4C FØ et remplacer par : 61 ØØ 4C 9C 4E 71 4E 71.
Pour avoir des vies infinies, rechercher : 59 79 ØØ Ø1 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.Puis rechercher : 55 79 ØØ Ø1 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

COMMODORE

DRAGONNINJA

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 33513,Ø
POKE 38Ø91,Ø
(Philippe RISCHEBE)

SALAMANDER

Pour avoir 128 Vies :
POKE 11Ø55,128
(Philippe RISCHEBE)

KATAKIS

Vies infinies :
POKE 13999,173
POKE 141Ø3,173
(Philippe RISCHEBE)

SOLDIER OF FORTUNE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 41346,44
POKE 41443,44
(Michel MONFORT)

AMIGA

TARGHAN

Et voilà la suite et fin (la vrai) de cette solution :

LES MONTAGNES DU CLORG:
Faire sauvegarde - droite - Mage : s'agenouiller, déposer calice - Mage prend et donne gemme en échange (pas de gestes violents sinon chocolat)

- Droite... - tuer géant (trouver la bonne distance) - Entrée du temple - (loading)

LE TEMPLE DU DRAGON :
Tuer lézard, warrior - monter à la corde - gauche - Téléportation - droite - tuer mage - Ramasser divers objets et livre - Surtout potion beige, grise et rouge - Eviter de boire n'importe quoi (Croa !) - Redescendre au rez-de-chaussée - Descendre - gauche - Dragon - prendre talisman - remonter - droite...

LE CHATEAU DU MALIN :
Droite... - dernier téléporteur - descendre - Il fait noir, utiliser fiole rouge - gauche - Trou de souris, utiliser fiole beige - Passer vite fait - buter mage - Dragon - prendre pierre magique - Droite - prendre potion beige pour trou de souris - Remonter tout en haut - gauche - téléportation - droite - Téléportation - droite.

LE MALIN :
Malin - Grâce à pierre magique, envoyer boule de feu avec épée - Toucher huit fois le démon.

Si pas de talisman, pratiquement aucune chance (sert à supporter le choc des éclairs) -Mort du malin -Fin -

EMMANUELLE

Voici la méthode pour trouver les trois statuettes :
RIO :
Dès le début du jeu
- cliquer sur un des bateaux en bas à droite de l'écran,
- vue de la plage : cliquer sur le bateau,
- répondre au moustachu : "Non! Je cherche l'aventure". Il remet une fiole d'aphrodisiaque,
- cliquer sur le dernier bâtiment avant le Pain de sucre (le casino),
- acheter un cigare à la vendeuse en cliquant sur son panier et le placer dans la bouche du moustachu à la table de la roulette,
- suivre le moustachu (juste cliquer). Il donne la première statuette,
- à l'hôtel : monter avec l'ascenseur jusqu'à la terrasse, s'il y a un hélicoptère, cliquer sur le pilote qui vous emmène à Igacu ; sinon, aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Igacu.
IGACU :
- demander au portier d'aller aux chutes,
- cliquer sur la falaise au second plan : le personnage plonge et cherche la seconde statuette,
- aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Manaus.
MANAUS :
- demander au portier d'aller à l'opéra (le payer si nécessaire),
- si l'opéra est fermé et lorsque vous êtes dedans cliquer sur le rideau : vous avez la troisième statuette.
(Philippe GOY)

VINDICATOR

Voici les codes nécessaires pour aller dans le deuxième et troisième tableau :
VALSALVA MANOEUVRE,
EUSTACHIAN TUBES.

SPECTRUM

ROAD WARS

Pour avoir les vies infinies :
POKE 43Ø59,183
POKE 43Ø78,183
(Badin HILOU)

JACKAL

Pour avoir les vies infinies :
POKE 38967,Ø
POKE 39Ø48,5
(Badin HILOU)

HOPPIN'MAD

Pour avoir les vies infinies :
POKE 41968,Ø
(Badin HILOU)

VIRUS

Pour avoir les vies infinies :
POKE 44912,Ø
(Badin HILOU)

SEGA

CAPTAIN SILVER

Il vous suffit de positionner la manette en diagonale "haut droit" et d'appuyer sur les deux boutons simultanément. Ce qui vous permetra ainsi de continuer trois fois un même tableau après un "GAME OVER".
(Thomas BLANDIN)

AMIGA/ATARI

POPULOUS

Et la suite de ces super codes de nos deux STAR du N°35 Fabien SIERRAS et Patrick CAILLERE. Prochaine dose la semaine prochaine...

LES MONDES

100	Caleold	150	Binqueme
101	Scogbboy	151	Saduham
102	Swaindor	152	Lowdeond
103	Killsodpal	153	Qazdilow
104	Eoayhole	154	Verywilick
105	Buroxlas	155	Mininghole
106	Moreaal	156	Hamiend
107	Nimikepil	157	Futceme
108	Bilogojob	158	Suzasold
109	Ringudor	159	Dousodboy
110	Weavdepal	160	Shiylow
111	Alpdipert	161	Hurtaick
112	Badkopout	162	Josushole
113	Immqazt	163	Timdielas
114	Hobepil	164	Calqueal
115	Buggbjob	165	Scouold
116	Shadaslin	166	Swadeboy
117	Corsoddon	167	Killozdor
118	Binypert	168	Eoawilpal
119	Sadoxout	169	Buringpert
120	Loweat	170	Morilas
121	Qazikebar	171	Nimceal
122	Veryqueer	172	Bilaspil
123	Minulin	173	Ringhipjob
124	Hamdedon	174	Weavoutlin
125	Futdimar	175	Alpapal
126	Suzkoplug	176	Baduspert
127	Douqazhill	177	Immdieout
128	Shiebar	178	Hobquet
129	Hurtceer	179	Bugupil
130	Josasing	180	Shadpejob
131	Timsodord	181	Corozlin
132	Calymar	182	Binwildon
133	Scooxlug	183	Sadingmar
134	Swaeahill	184	Lowiout
135	Killdiemet	185	Qazcet
136	Eoaqueed	186	verympbar
137	Buruing	187	Minhiper
138	Mordeord	188	Hamouting
139	Nimdicon	189	Futadon
140	Bilkopill	190	Suzusmar
141	Ringingtory	191	Doudielug
142	Weavimet	192	Shiquehill
143	Alpceed	193	Hurttbar
144	Badasham	194	Jospeer
145	Immsodond	195	Timozing
146	Hobycon	196	Calwilord
147	Bugoxill	197	Scoingcon
148	Shadustory	198	Swailug
149	Cordieend	199	Killmehill

MEURTRES A VENISE

Bravo à Pierre BERTHOMME qui est la STAR de cette semaine avec sa super solution dE MEURTRES A VENISE. Le plan d'aide qu'il nous a envoyé paraîtra la semaine prochaine...

Donc, il va gagner en plus de son chèque de 400F., un super soft d'ESAT SOFTWARE. Merci qui ???

Cette solution est quelque peu déconcertante mais elle s'adresse avant tout à des personnes qui connaissent déja bien le logiciel. Pour des raisons de place, nous avons utilisé des abréviations dont voici la signifacation:

-F-> il faut fouiller le personnage et les lieux ou il se trouve.
-Q-> il faut questionner, faire parler le personnage
-P-> il faut montrer TOUTES les photos du répertoire.

Il est recommandé d'utiliser souvent le bandeau central pour savoir combien de réponses vous a donné le personnage et le nombre de réponses obtenu au total.

Attention, certains personnages ne sont présents qu'à partir d'une certaine heure, il est donc parfois utile d'avancer l'heure.

Avec plus de recherches, cette solution peut être étoffée.

La liste des personnes que nous rencontrerons dans ce jeu. Il y a donc leurs nom, prénom, profession ainsi que l'heure à laquelle on peut les trouver.

LISTE DES PERSONNES DE CETTE ENQUETE

GOLDINI		Détective privé	7 à 11h.
ALETTI	Ricardo	Directeur du théatre	7 à 11h.
GIULIETTA	Juvillado	Bonne soeur	7 à 12h.
FORNER	Renate	Femme de KHOLER	7 à 12h.
TERASINI	Danielo	Directeur du CHRISTIANI	7 à 12h.
VIRGINIO		Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
MAGRI	Alfio	Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
ULMAN	Ingrid	Femme de ménage au CHRISTIANI	7 à 12h.
QUIENTANZA		concierge	7 à 12h.
HOFLING		Vrai faux touriste	9 à 12h.
NICOLETTI	Francesca	Travaille à l'agence de voyages	8 à 12h.
ROSINOF	Eva	Amie de NICOLETTI	7 à 12h.
WOLF	Mathias	Vigile du chantier	7 à 12h.
EVANGELISTA	Armando	Vigile du chantier	7 à 12h.
SERVETI	Anna	Standardiste au FLORIANI	7 à 12h.
PERNA		Architecte	7 à 12h.
CIANDO	Maria	Comédienne	7 à 12h.
BENELLI	Marco	Photographe	7 à 11h.
IMBERTI	Paolo	Commissaire	7 à 12h.
ORSINI	Riciotti	Gondolier	8 à 12h.
LACAMORRA	Giovani		7 à 11h.
Mme SMITH		Chef de l'organisation (ULRIKA)	(a).
DUPLO	Manuello	Comédien (alias Mr KHOLER)	(b).
ZAROFF	Ulrika	Alias Mme SMITH	(a).
Mr KHOLER			(b).

-(a) -> chez Mr DUPLO (duplex) de 8 à 10h.
-> au FLORIANI de 11 à 12h (aveux).

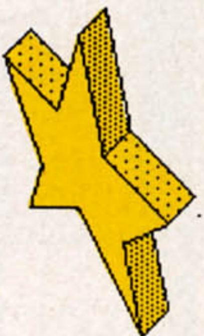
-(b) -> au CHRISTIANI de 7 à 10h (déguisé en Mr KHOLER), mais disparait si découverte du cadavre du vrai KHOLER.
-> Chez lui (duplex) de 10 à 12h (mort).

Il y a en réalité plusieurs affaires à résoudre. En voici la liste ainsi que les différents personnages qui jouent un rôle dans chacune d'elles.

(A) MEURTRE DE KHOLER +AFFAIRE DES TERRORISTES
Jouent un rôle:
-Mme KHOLER
-SOEUR GIULIETTA (indirectement)
-Mr KHOLER (le faux)
-NICOLETTI
-ROSINOFF
-SERVETTI
-MAGRI
-VIRGINIO
-HOLFLIN
-TERASINI
-Mme SMITH
-IMBERTI
-ORSINI
-GOLDINI
-ULMAN
-QUIENTANZA

(B) MEURTRE DE DUPLO (faux Mr KHOLER)
Jouent un rôle:
-Mme SMITH
-ALETTI
-CIANDO
-BENELLI
-NICOLETTI
-HOFLIN
-ORSINI
-IMBERTI
-LACAMORRA

(C) CAMBRIOLAGE
Jouent un rôle:
-ALETTI
-PERNA (victime)
-LACAMORRA (suspect)
-BENELLI
-GOLDINI
-IMBERTI
-CIANDO



(D) LOGE SECRETE "XX"
Jouent un rôle:
-IMBERTI
-QUIENTANZA
-WOLF
-EVANGELISTA

(E) VOL DES BOUTONS
Jouent un rôle:
-TERASSINI
-VIRGINIO (suspect)
-MAGRI
-ULMAN
-KHOLER
-HOFLIN (indirectement)

(F) TRAFIS DE FOURRURES EXOTIQUES
Jouent un rôle:
-GOLDINI
-QUIENTANZA
-IMBERTI

(G) BOMBE

Voila, après avoir énuméré les différents personnages et les affaires de cette enquête, voici donc l'ordre dans lequel il faut résoudre ces énigmes (ordre indicatif).
Dans un premier temps, il faut photographier les personnages de cette histoire dans l'ordre qui suit:

1-SOEUR GIULIETTA
2-BENELLI
3-CIANDO
4-PERNA
5-ALETTI
6-LACAMORRA
7-EVANGELISTA
8-IMBERTI
9-GOLDINI
10-ROSSINOF
11-Mr KHOLER (le faux)
12-Mme KHOLER
13-ULMAN
14-MAGRI
15-TERASSINI
16-VIRGINIO
17-QUIENTANZA
18-SERVETTI
19-ORSINI (à 8H)
20-NICOLETTI (à 8H)

Voila, l'enquête peut commencer maintenant, nous commencerons par les plus simples.

VOL DES BOUTONS

-Voir TERRASINI F+Q+P+Q
-Voir ensuite chacune des personnes suivantes:
-VIRGINIO, MAGRI, ULMAN F+Q+P+Q

Les voir plusieurs fois et leur poser des questions, ce qui vous donnera des renseignements sur Mme KHOLER.

TRAFIC DE FOURRURES EXOTIQUES

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q
-Voir QUIENTANZA F+Q+P (surtout IMBERTI)+Q
-Voir IMBERTI F+Q+Q

MEURTRE DE KHOLER + AFFAIRE DE TERRORISME

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir Mme KHOLER F+Q+P+Q (si + de 10h, aller au cadavre)
-Faire dialogue entre Mme KHOLER et SOEUR GIULIETTA (montrer la photo de Mme KHOLER à GIULIETTA).
-Voir Mr KHOLER F+Q+P+Q (avant découverte du vrai)
-Voir QUIENTANZA F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir NICOLETTI F+Q+P+Q (arrive à partir de 8H)
-Voir ROSSINOF F+Q+P+Q (idem)
-Voir ORSINI F+Q+P+Q (idem)
-Voir SERVETTI F+Q+P+Q
-Voir Mme SMITH F+Q+P+Q
-Voir HOFLIN F+Q+P+Q (arrive à 9h)
-Après la dévcouverte du cadavre voir:
-Mme KHOLER Q
-Voir IMBERTI Q

CAMBRIOLAGE

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir PERNA F+Q+P+Q (donne info sur Mma KHOLER)
-Voir LACAMORRA F+Q+P+Q
-Voir ALETTI F+Q+P+Q
-Voir CIANDO F+Q+P+Q
-Voir BENELLI Q
-Voir ALETTI Q
-Voir LACAMORRA Q
-Voir ALETTI Q
-Voir LACAMORRA Q
-Voir IMBERTI Q

LOGE SECRETE "XX"

En fouillant les personnages au cour du jeu, vous découvrires sur certains d'entre eux un insigne. Il justifie leur appartenance à la loge secrête, dont voici les membres:

-IMBERTI (chef de la loge)
-QUIENTANZA
-WOLF
-EVANGELISTA

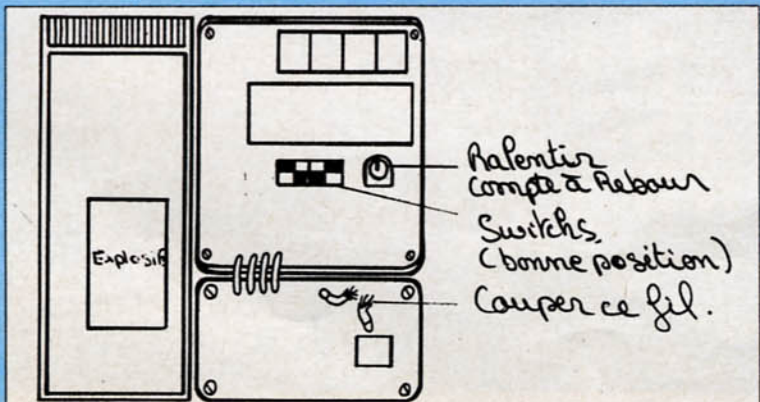
MEURTRE DE DUPLO

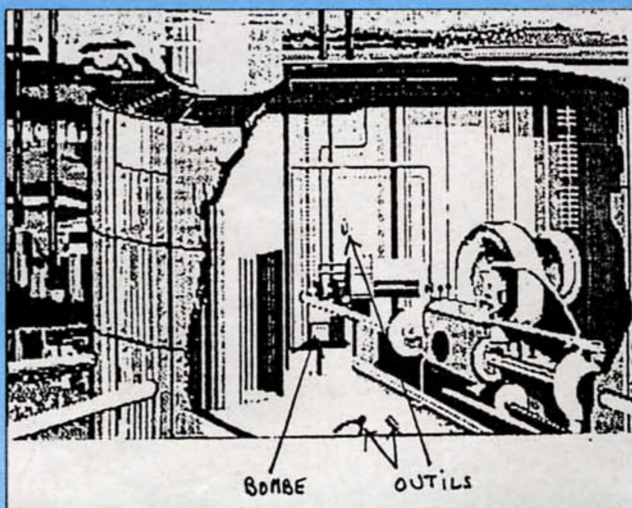
-Après la découverte du cadavre:
-Voir IMBERTI Q+P (de DUPLO)
-Voir ALETTI (idem)
-Voir CIANDO (idem)
-Voir BENELLI (idem)
-Voir NICOLETTI (idem)
-ORSINI (idem)
-Voir IMBERTI Q

DESAMORCAGE DE LA BOMBE

Elle peut être désamorcée à n'importe quel moment, pourvu que ce soit avant 12h.

Il faut dans un premier temps prendre l'apparence de Mr KHOLER en allant dans la salle de maquillage du théatre. Ensuite il faut se rendre au chantier, y entrer, cliquer sur la fente, taper le code (5825), prendre les outils, cliquer sur la bombe. Ouvrez la avec le tournevis plat. Une fois ouverte, ralentir le compte à rebours en cliquant sur le potentiomètre trois fois de suite. Mettre les switchs en position HAUT/BAS/BAS/HAUT, prendre la pince coupante, sectionner le fil rouge en bas à droite. Prendre ensuite le tournevis plat, cliquer sur la fente de la trappe à gauche, prendre le tournevis cruciforme, cliquer quatre fois sur chacunes des vis. Prendre le tournevis plat et cliquer sur les explosifs et voila le travail...





ARRESTATION DU COUPABLE

Une fois que la bombe est désamorcée et que vous avez interrogé tous les personnages comme indiqué, se rendre au café FLORIANI et interroger Mme SMITH, lui montrer toutes les photos, la questionner de nouveau. Après cela elle avouera alors tout. Cliquez ensuite sur le haut de la tête de votre personnage, vous obtiendrez ainsi les félicitations du GENIAL créateur: Mr B.BROCARD.